
2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ESPECIAL Nº2
AGOSTO 2002
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
eRacer
Sácale punta a la velocidad
DUELFIELD
EXPERT EDITION
¡Juega gratis!
DEMOS
Spider-Man
Age of Wonders II
Duke Nukem: Manhattan Project
Syberia
Neocron
y todos los parches, extras, utilidades...
ESPECIAL Nº2 AGOSTO 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5.10 €
ixo publishing
8 424094 002986
00002
MAFIA
Criminales en el paraíso
¡IMÁGENES EXCLUSIVAS!
ANALIZAMOS
NEVERWINTER NIGHTS
Rol sin límites
LOS MEJORES
2001 - 2002
¡Qué juegos no debes perderte!
GUÍAS DE WARCRAFT III Y SOLDIER OF FORTUNE II



29,95 €
IVA INCLUIDO
Eres el más temerario de los taxistas y tienes un sólo objetivo: llegar a tu destino en un tiempo récord.
Saltarte las normas de circulación, destrozar cabinas de teléfono, hacer del taxi un improvisado submarino... todo vale.
Los clientes sabrán recompensarte bien si llegan rápido (y vivos, claro) a su meta.
No pienses, sólo conduce.
Esquiva todos los obstáculos: peatones, farolas, cabinas de teléfono...
4 modelos de taxi distintos.
4 conductores con estilos y personalidades diferentes.
Nuevos modos de juego inexistentes en la versión original de recreativa.
SEGA PC
CRAZY TAXI
Hitmaker
STRANGELITE
SEGA
EMPIRE INTERACTIVE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive

CULPABLES, SIN DUDA

Hace unas semanas se hicieron públicos los resultados de un curioso estudio sobre el efecto de los videojuegos entre los adolescentes. Está visto que España va realmente bien, al menos en lo que a drogodependencias se refiere, ya que se encargó de elaborarlo la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. Tal vez han desaparecido por arte de magia pastillas, cocaína y demás sustancias estupefacientes, y por eso tan noble institución tiene tiempo de dedicarse a estudiar el impacto sociológico del software lúdico. Un dato muestra a las claras la implantación de los videojuegos en nuestra sociedad: el 60% de los jóvenes de entre 14 y 18 años juega de forma habitual y el 95% lo ha hecho en los últimos seis meses. Parece que tanto éxito escuece, porque la Fundación dedica la mayor parte de su informe a destacar los efectos perniciosos de esta forma de ocio. El primero de ellos es que los juegos producen aislamiento. Puede ser, pero en todo caso no más que la televisión o cualquier otro entretenimiento que se disfrute en solitario. Otro de los males que se atribuyen a los videojuegos es que generan fricciones entre padres y adolescentes. Señores, por favor, ¿qué forma de ocio no genera problemas entre padres y adolescentes? Por supuesto, casi todos los medios de comunicación se han hecho eco de tan trascendente y revelador estudio, demostrando, una vez más, que los videojuegos (pese a su implantación) siguen siendo el pariente pobre del ocio doméstico, el que despierta mayores recelos y siempre acaba tragándose sapos, culebras y serpientes de verano.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez, Montserrat Planas y Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixo.es

Responsable de suscripciones
Lluís Ibáñez
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/08/2002 - Printed in Spain



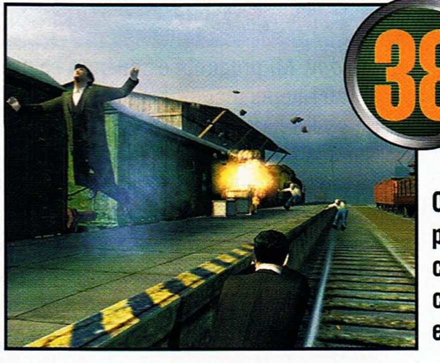
CONTENIDOS ESPECIAL AGOSTO 2002

LOS MEJORES 2001-2002

16



De la formidable indigestión de software de este último año quedarán unos cuantos títulos para el recuerdo. Aquí los encontrarás. Son juegos imprescindibles sean cuales sean tus gustos, títulos que no pueden faltar en tu colección.



38

MAFIA

Otro juego de campanillas que compite por el podio del género de moda: la simulación criminal de lujo. Capos, soplones, políticos corruptos y criminales de medio pelo infestan esta ciudad virtual que muy pronto visitaremos.

NEVERWINTER NIGHTS

46

Como bien explica el camarada Cid, más una barra libre de rol que un juego al uso. Si creciste entre dragones y mazmorras, éste es el producto todoterreno que estabas esperando, el juego que hace que el rol virtual alcance la mayoría de edad.



WARCRAFT III

64

REIGN OF CHAOS

La guía que te permitirá llegar al final. Desvelamos el secreto de sumario: la campaña más densa y compleja que se recuerda, desentrañada paso a paso, para que no te pierdas ni una sola sorpresa ni un solo centímetro de este juego.



CARTA BLANCA

Seguimos polemizando sin tregua sobre *Counter Strike* y el último *FIFA*. Eso sí, el tiempo transcurrido ha hecho que **estos debates empiecen a perder virulencia** y ya nadie caiga en exabruptos ni le mente la madre al resto de lectores. En fin, que cada vez nos llevamos mejor. **Estupendo.**

Fútbol es fútbol

Me estoy empezando a cansar de las críticas sobre cada una de las ediciones de *FIFA* que van apareciendo. Todos aquellos que critican el último título de EA (*Mundial FIFA 2002*) diciendo que lo único que se ha mejorado son sus gráficos es que no ven mas allá de sus narices y no son capaces de reconocer que es el juego con mejor física y realismo del momento y que ningún juego de fútbol podrá destronarle nunca. Cierto es que los porteros no son todo lo listos que desearíamos (no existe un juego donde la IA sea perfecta), que su precio es alto y puede parecer que no estén engañando (aunque todos sabemos que los juegos pueden llegar a nuestras manos sin necesidad de ser originales).
Muy bien, que cada uno piense lo que quiera, pero todos sabemos que es el mejor juego del fútbol del mercado y que todos los años lo tenemos puntualmente en nuestras estanterías, no como otros juegos que se retrasan y retrasan con gran expectación para luego ser un pufo. Bueno, un saludo y a cuidarse, que estamos en época de hacerlo.
José Maldonado (e-mail)

Di que sí, Maldonado, justo es darle a FIFA lo que es de FIFA. En esta redacción no hay consenso unánime sobre las virtudes del juego de EA Sports, pero podemos asegurarte que las maratones nocturnas de partidas a varias manos con que celebramos la llegada de cada nueva edición son de órdago. Y eso querrá decir algo.

Estrategia en apuros

Estoy hecho un fanático de la estrategia y os escribo porque necesito ayuda.
1.¿Saldrá alguna expansión del *Commandos II*?
2.Me han dicho que para hacer escenarios para el *Commandos* hay que usar el Maya (editor 3D).¿No hay ningún editor de niveles para *Commandos*?
3.Tengo *AoE*, su expansión, *AoK* y su expansión... Me falta uno: *Age of Mythology*. Mi pregunta es cuándo saldrá y si valdrá la pena comprarlo.
4.¿Se podrá jugar solo en *Los Sims 2*? Porque me han dicho que es on line.
5.Cuando vi la película *El Señor de los Anillos*, me dije: De esta película debe de salir un juego de rol. Pues no, sale un juego de acción. ¿Saldrá alguno de rol más adelante?
Román Fernández (e-mail)

Bueno, allá vamos:
1. No, Pyro Studios ya está trabajando en Commandos 3. Nada de expansiones.
2. El juego no incluye editor, pero si tienes nociones de Maya (tampoco hace falta que sean demasiado profundas) puedes, en efecto, diseñar tus propios niveles.
3. Promete. Pero no estará disponible hasta finales de año.
4. El producto exclusivamente on line al que te refieres es The Sims Online, que se editará a finales de año. Todavía no se conocen detalles de Los Sims 2, aunque puedes dar por seguro que antes o después llegará y se podrá jugar en solitario.
5. Ninguna novedad, por el momento, sobre adaptaciones de El Señor de los Anillos. Pero habiendo dos películas pendientes de estreno, puedes contar con que dé origen incluso a juegos de carreras.

Todo por el rol

¿De verdad van a sacar *Metal Gear Solid 2* para PC? ¿ Y existe la posibilidad de que saquen *Final Fantasy X* o *Resident Evil: Code Veronica*? A ver si nos regaláis algún juego de rol. Y por último, ¿qué me compro, *Diablo II* o *Empire Earth*? Gracias. Y a ver si ponéis trucos para *Grandia II*.
Diego García (e-mail)

La versión para PC de la secuela de Metal Gear Solid va a titularse Metal Gear Solid: Substance. Tendrá un argumento idéntico al de la versión PS2 pero incluirá varios extras, en especial, una pequeña campaña con cinco misiones adicionales que se titulará Snake Tales. Final Fantasy X y Code Verónica no van a convertirse a PC, pero sí habrá versiones para compatibles de los próximos títulos de estas dos sagas. En cuanto a trucos de Grandia II, ni rastro.



Un mod que no chuta

Voy a ir al grano. Hace unos números explicasteis lo que se tenía que hacer para que el *Counter Strike* nos chutara. Pues muy bien, ahora a ver si podrías hacer lo mismo con *Day of Defeat*. Yo tengo el *Half Life* normal (caja roja) y he oído un no sé qué de actualizarlo a la "retail version". Os pido que me aclaréis a mí y todos los que nos gusta *Day of Defeat* cómo hay que hacer para que chute bien.
Sergi Huerta. Barcelona

Para jugar a Day of Defeat se requiere lo mismo que para jugar a la versión mod de Counter Strike, o sea, tener actualizado Half-Life a la última versión (1.1.1.0) y, a continuación, instalar la última versión del mod, que en el caso de Day of Defeat es la 3.0.

QUE REINVENTEN ELLOS

¿Qué me pasa, doctor? Los videojuegos me decepcionan. Con los de lucha siento que sólo me dedico a golpear el teclado; las aventuras gráficas ya no me parecen de inteligencia, sino de ensayo y error; y los shooters me aburren desde que acabé *Half-Life*. Yo no necesito mejores gráficos, no me gusta mirar el paisaje. Quiero nuevos sistemas de juego, ese "algo" que nos atrapa y sumerge de verdad. ¡Necesito una buena recomendación! Y que reinventen los géneros.
Xavi Zio. Barcelona

O sea, que los juegos te aburren. Bueno, no te sorprendas, hay gente que incluso se aburre de la vida en general y va pidiendo por ahí que alguien la reinvente de una vez por todas. Echa un vistazo al reportaje sobre lo mejor de la temporada. Seguro que encuentras algo.

Blizzard sí que sí

Quería expresar mi más sincera enhorabuena al buen hacer de Blizzard. Creo que la estrategia de sacar un juego al mercado sólo cuando realmente crees que puede ser un éxito duradero aporta muchísimo más al mundo de los videojuegos. La prueba está en que la mayoría de juegos caen en el olvido tan solo un año después de su lanzamiento, sin casi crear adeptos deseosos de una posible expansión o secuela.
Personalmente, estoy bastante cansado de ver cómo otras compañías inundan el mercado con juegos oportunistas, anunciados a bombo y platillo por sus excelentes gráficos, salto a las 3D (esto queda muy bien) y no sé cuantas nuevas razas (todas iguales). Si cometes el error de dejarte llevar por el mercado y comprar el juego "de moda", acabas descubriendo que has comprado un juego esencialmente igual a varios que ya tenías y que los aspectos que hubieses mejorado no parecen coincidir con los que han trabajado las compañías. ¿Para qué queremos lo mismo pero más bonito? ¿Para qué tanto alarde en gráficos para darte cuenta de que la "estupidez artificial" de los enemigos sigue como siempre?
Ferran Gurri (e-mail)

Todo en esta vida tiene sus partidarios y detractores. Lo que no se puede cuestionar es que en Blizzard no publican un juego hasta que consideran que está completamente terminado. Cueste el tiempo que cueste.



Raquetas en la nieve

Me quiero comprar *Virtua Tennis*, pero en la demo que regalasteis el mes pasado, cuando me pongo a jugar, el campo y los jugadores se ven en blanco. ¿Cómo lo puedo solucionar? He pensado en dejar de comprar la revista por su alto precio, pero mientras sigáis regalando juegos como *Warcraft II*, seré fiel. ¿Creéis que algún día regalaréis *Dungeon Keeper 2*, *Diablo*, *Baldur's Gate* o *London Racer*?
Tino Vázquez. Teixeiro (A Coruña)

A menos que hayas seleccionado la opción "jugadores albinos del Real Madrid jugando en la nieve con raquetas blancas en un día de niebla", no entendemos por qué lo ves todo blanco. Lo más probable es que tengas un problema de configuración de la tarjeta gráfica. Llámanos un día de estos e intentaremos ayudarte a resolverlo. También veremos qué se puede hacer con la lista de juegos que nos propones, aunque quedan descartados los que ocupan más de un CD.



Compatibilidades varias

Estoy interesado en comprar una tarjeta gráfica nueva. Ahora mismo tengo una GeForce 2 MX 64 de 32 MB y un Pentium 4 con 256 MB de RAM y 40 GB de disco duro. ¿Qué tarjeta me recomendáis, una Hercules 3D Prophet 4500 con el chip Kiro 2 a 64 MB o una GeForce 4 MX 420 de 64 MB? ¿Son compatibles con Windows XP profesional? ¿Son compatibles con OpenGL y DirectX 8.1? ¿Son compatibles con *Jedi Knight II* y *GTAIII*? ¿Cuánto cuestan las dos tarjetas más o menos?
Aldo Giannini Rodríguez. Madrid

Ambas tarjetas son compatibles tanto con Windows XP profesional como con OpenGL, Direct X 8.1 y la inmensa mayoría de los juegos disponibles. Puestos a elegir, te recomendaríamos una MX 420, que te costará alrededor de 125 € y ofrece prestaciones bastante superiores a la algo más barata (unos 20 € menos) 3D Prophet 4500.

Propuesta visionaria

En mi opinión el mundo de los videojuegos está un poco chungo. Estoy harto de ver siempre el mismo tipo de juego (fútbol, coches, acción en primera persona...). ¿Es que a ninguna compañía se le ha ocurrido nunca sacar un juego tipo *Gran Turismo*, pero con motos scooter en vez de coches? Si lo hicieran bien, con muchas marcas y con buenos gráficos, ese juego sería muy, muy bueno y se vendería mucho. Porque ¿a quién no le gustaría conducir la moto que lleva a todas partes en el ordenador? Pues eso, quiero que saquen un juego como el que os he explicado y que le hagan favores a los amantes de las motos scooter. Y sobre todo, que si lo hacen (el juego) que no se les olvide incluir la Yamaha BW's, que es la mía.
Daniel Martín (e-mail)

Eso mismo: no vale con ejercer la crítica, también da puntos ser capaz de plantear alternativas inteligentes. Ahí queda eso, si alguien quiere recoger la propuesta de Daniel, que sepa que nosotros somos sus representantes oficiales. Por una comisión del 30% estaríamos dispuestos a ceder los derechos de explotación de la idea.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

INVASIÓN DE HOMBRES-CELULOIDE

Sigue la avalancha de juegos convertidos en película

La unión entre el Séptimo Arte y la industria de los videojuegos sigue proporcionando huevos a marchas forzadas. Los últimos en apuntarse han sido *Return to Castle Wolfenstein* y *Aliens versus Predator*, que van a dar nombre e inspiración a sendas películas. Sobre la adaptación del juego de Gray Matter se desconocen aún los detalles. Lo único que ha trascendido es que Columbia Pictures (que también ha conseguido la licencia de *Deus Ex*, como informábamos en el número anterior) será la encargada de llevar a la gran pantalla los tiroteos antinazis de este gran juego de acción.

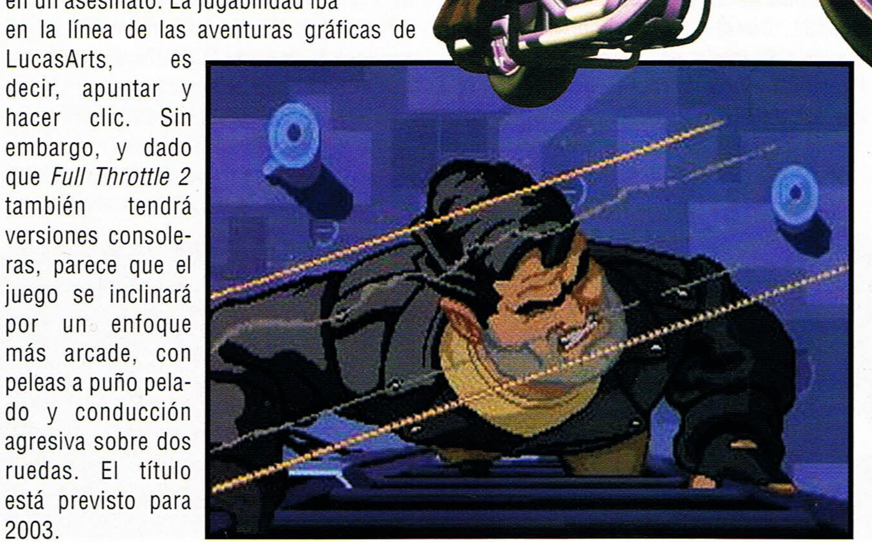
Algo más se sabe de *Aliens versus Predator*. Por lo visto, la adaptación cinematográfica correrá a cargo de los mismos productores que se encargaron de películas de acción y fantasía como *Aliens* y *Depredador*. La historia girará alrededor de un científico humano que incuba huevos de aliens en un planeta lejano para atraer a los depredadores. Paul Anderson, director de la reciente *Resident Evil*, se encargará de la realización. Parece que el chico le ha pillado el gustillo a esto de los juegos hechos cine.



SÚBETE A MI MOTO

El regreso de Full Throttle

LucasArts ha decidido desempolvar otro de sus pequeños grandes clásicos y ya ha anunciado que la secuela de *Full Throttle* está en marcha. Esta aventura gráfica, publicada en 1995, contaba la historia de Ben, un rudo motero que debía desentrañar un siniestro complot para implicarle en un asesinato. La jugabilidad iba en la línea de las aventuras gráficas de LucasArts, es decir, apuntar y hacer clic. Sin embargo, y dado que *Full Throttle 2* también tendrá versiones consoleras, parece que el juego se inclinará por un enfoque más arcade, con peleas a puño pelado y conducción agresiva sobre dos ruedas. El título está previsto para 2003.



MANOLO, HAY GOTERAS

Primer juego de gestión submarina



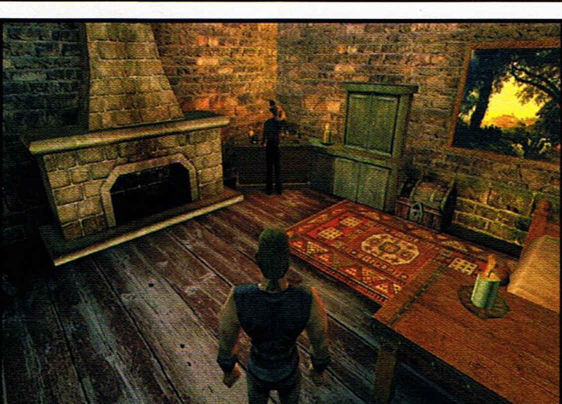
Si el ínclito Cousteau (el oceanógrafo, no el inspector) jugara a videojuegos, probablemente jugaría a éste. *Deep Sea Tycoon* propone un entorno totalmente subacuático en el que deberás desarrollar y gestionar una urbe. El título contará con más de 100 edificios en 3D y tendrás que tener en cuenta no sólo el bienestar de tus ciudadanos, sino incluso el de los peces que les rodean. Además de lidiar con los típicos elementos de estos juegos de "magnates", también deberás hacer frente a posibles catástrofes, desde hundimientos de barcos a ataques de calamares gigantes. *Deep Sea Tycoon* está siendo desarrollado por Anarchy Enterprises y Unique Entertainment.



ROL MESTIZO

Piranha Bytes prepara la secuela de Gothic





El valle minero de Khorinis ya no es lo que era. Cuando un listillo decidió abandonar la esclavitud para irse a matar malos, los demás esclavos se apuntaron a la movida y huyeron en masa. ¿Resultado? Mucha libertad y mucho libertinaje. Tanto, que la región está al borde de la guerra civil, asolada por bandidos y con la balanza comercial más penosa desde que Anouk el esquimal se dedicó a importar frigoríficos. Para rematar la cosa, el mal que supuestamente derrotó ese héroe primerizo e irresponsable no está muerto y amenaza con hacer de las suyas de nuevo.

Éste es el sombrío panorama que presentará *Gothic 2*, la secuela del estupendo juego que combinaba rol, acción y aventura. Esta segunda parte empezará donde terminaba la primera y, aunque contendrá referencias a ésta, no será para nada indispensable un conocimiento previo. Podrás elegir el desarrollo del personaje acorde con tus vocaciones. Así pues, no todo será defenestrar orcos y triturar esqueletos, sino que también habrá espacio para la vida monacal con el fin de aprender habilidades mágicas o para el arriesgado oficio de exterminador de dragones.

Como en el *Gothic* original, tus acciones alterarán el desarrollo de la historia, que ofrecerá múltiples variantes y las inevitables tramas secundarias. Además, el equipo de desarrollo afirma que han mejorado varios aspectos del original, como la IA de los monstruos o las habilidades del ladrón. Por si fuera poco, aseguran que podrás elaborar tus propias armas, pociones e incluso runas mágicas.

Esperemos que esta segunda entrega deje el mismo gusto de boca que la primera.

MALA HIERBA NUNCA MUERE

Infogrames se hace con la licencia de Terminator 3



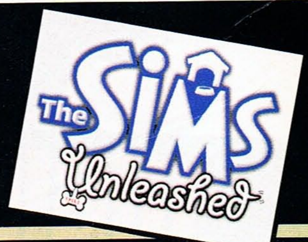
Arnie volverá a hacer gala de sus dotes interpretativas.



El año que viene se estrena en Estados Unidos la tercera película de la saga, *Terminator 3: Rise of the Machines* e Infogrames se ha aprestado a agenciarse los derechos de tan jugosa licencia, tanto para los juegos basados en esta tercera entrega como para una posible cuarta parte. Según afirmaba Bruno Bonnell, presidente de la compañía francesa, "no existe un héroe de acción más grande que Terminator, y nuestros juegos estarán a la altura de su leyenda". Como no podía ser de otro modo, la leyenda vuelve a ponerse en la piel de Arnold Schwarzenegger, que viene del futuro para salvar una vez más a John Connor y evitar la completa aniquilación de la raza humana. Esta vez, el fortachón se las verá con una T-X, un terminator hembra interpretado por la modelo noruega Kristanna Loken, mientras que nuestro Arnie encarnará al nuevo modelo T-800.

BESTIARIO SOCIAL

La nueva expansión de Los Sims incluirá mascotas



La gallina de los huevos de oro sigue poniendo sims a marchas forzadas. La quinta expansión de esta saga social aparecerá en septiembre en Estados Unidos bajo el nombre *The Sims: Unleashed* y vendrá con un ramillete de jugosas novedades bajo el brazo. La más destacada es, sin duda, la incorporación de mascotas. Si tu sim lo desea, podrá ir a una tienda de animales y adquirir desde gatos y perros a coloristas loros de cola larga. Además, si no quieres que te lo dejen todo perdido, deberás educarlos o ponerlos en manos de un preparador. Pero no todo son inconvenientes, ya que estas mascotas pueden vigilarte el huerto. Sí, has leído bien. El huerto que podrás plantar en tu jardín y cuyos frutos venderás en el mercado de la ciudad.

The Sims: Unleashed añadirá también 125 objetos nuevos y docenas de modelos de personajes, así como cinco ramas profesionales nuevas: cocinero, veterinario, modista, profesor o artista de circo.



En esta imagen se esconden seis animalejos. ¡Descúbrelos!

LA GUERRA QUE PERDIERON

El PC vuelve a acercarse a la guerra de Vietnam

Dos juegos para dos mentalidades. *Vietcong* y *Platoon* pretenden adentrarse en la espesura vietnamita bien armados pero con distintas intenciones. El primero, desarrollado por Illusion Softworks, te situará en la piel de un valiente americano o de un rojo vietnamita. Se trata de un juego de acción en primera persona. Tú y tus seis compañeros avanzaréis en una serie de peligrosas misiones, teniendo siempre a mano un M16 o cualquiera de las 25 armas a elegir.

En cambio, *Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam*, de Digital Reality, buscará una experiencia más táctica. Empezarás como recluta y deberás hacer méritos para ascender y llegar a comandar una sección de 30 hombres. El título, que emplea una versión modificada del motor 3D de *Haegemonia*, incluye aspectos de rol: tus soldados podrán ganar experiencia y adquirir nuevas habilidades.

Esto es un infierno, etc. Imagínate lo que encontrarás en *Vietcong*.


Platoon, una mirada más táctica a la jungla vietnamita.

LOS AFORTUNADOS

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

UN JUEGO Y UNA CAMISETA

Jordi Hernández Hernández, Barcelona Isidoro Díez, Lardero (La Rioja) – José A. Juan Ballester, Canals (Valencia) – Luis Martín-Caro, Madrid – Adrián Pérez Bueno, San Fernando (Cádiz)

UN JUEGO

David Camero, Illora (Granada) – Ramón Fusté, Barcelona – Marc González, Sueca (Valencia) Aarón Novo, La Coruña – Miguel Nieto, Leganés (Madrid) – Rubén Blanco, Nava de la Asunción (Segovia) – Enrique Ceña, Sant Boi (Barcelona) – Víctor Manuel Rodríguez, León Lino García, Barcelona – Iván Giménez, Valencia – Mª José Martínez, Albacete – José A. Gavilán, Puertollano (Ciudad Real) – Oier Fdez. de Gorostiza, Vitoria – Jordi Llopart, Barcelona Iván Guerra, Valle de San Lorenzo (Sta. Cruz de Tenerife) – Iván Obiol, Meliana (Valencia) Alejandro Serratosa, Sevilla – Álex Vallés, Mora la Nova (Tarragona) – Pedro Verdú, Moriles (Córdoba) – Orestes Andino, Villarcayo (Burgos).

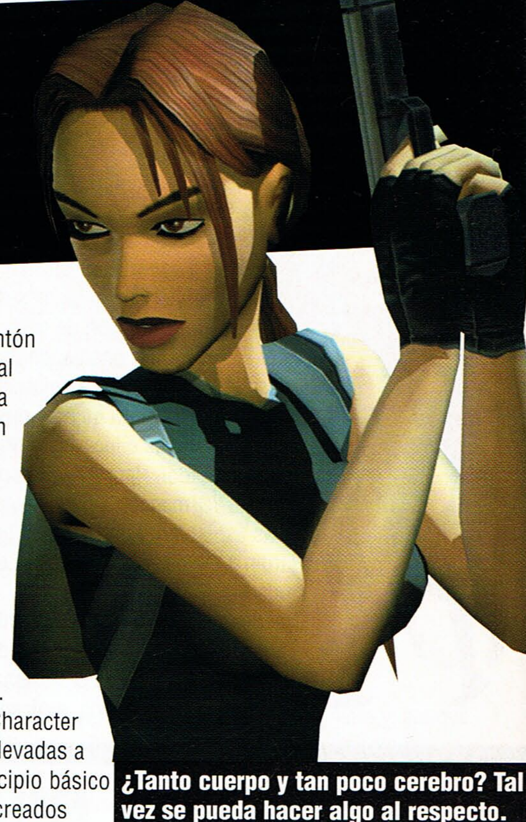
ENCUESTA LOS MEJORES

UNA SUSCRIPCIÓN ANUAL A GAME LIVE

Óscar Ortuña, Madrid – Iván Madariaga, Getxo (Vizcaya) –José C. García, Sevilla – Pedro Izquierdo, Hospitalet de Llobregat (Barcelona) Sergio Pamiño, Orense – Juan Abrera, Málaga Ignacio Gabón, Leganés (Madrid) – Valentí Fradera, Barcelona – Carlos A. Carro, Valencia Juan García-Abad, Zamora.

DIGIEVOLUCIÓN

NaturalMotion apunta a una revolución en las animaciones



Si todo va bien, dentro de muy poco los personajes de los juegos dejarán de ser un montón de polígonos o *sprites* animados y serán unos monigotes con algo más de cerebro. Así al menos opinan los chicos de NaturalMotion, una empresa que ha desarrollado un sistema mediante el cual los personajes reaccionan por sí solos a tus órdenes y a los cambios en el entorno. Hasta ahora, los programadores debían crear las animaciones de los personajes para cada una de sus acciones. Es decir, si el desdichado se encontraba con un precipicio bajo sus pies, había que realizar una animación para la consiguiente caída. O si recibía un disparo en sus partes, había que reproducir los aspavientos necesarios. El sistema de NaturalMotion, en cambio, simula un cuerpo con sus peculiaridades físicas y le asigna una red neural (una especie de cerebro, para que nos entendamos) que le "enseña" a moverse y que a la vez reacciona a distintos estímulos. Esta técnica de animación, llamada Active Character Technology, parte de unas investigaciones llevadas a cabo en la Universidad de Oxford, y su principio básico es la evolución. Las estructuras o cuerpos creados empiezan siendo de lo más torpe pero, a medida que crean sucesivas generaciones de ellos mismos (es decir, a medida que evolucionan), aprenden mediante el conocido sistema de ensayo y error a moverse con naturalidad y estabilidad. Veremos qué juego es el primero en incorporar esta tecnología.

¿Tanto cuerpo y tan poco cerebro? Tal vez se pueda hacer algo al respecto.

Pronto estos monigotes se pondrán a andar y conquistarán el mundo.

ESTRATEGIA EN TIEMPO NIPÓN

Ampliación para Battle Realms

Como era menester después de tantos muertos, Ubi Soft y Crave han decidido rellenar el imperio de *Battle Realms* con unas cuantas tropas más. La expansión de este popular juego de estrategia se llamará *Winter of the Wolf* e incluirá 12 escenarios así como varias unidades y personajes nuevos. La acción de *Winter of the Wolf* transcurre siete años antes de los acontecimientos que tuvieron lugar en el *Battle Realms* original y narra la lucha que el clan del Lobo entabla contra el clan del Loto para liberarse de la esclavitud. Aunque los distribuidores españoles todavía no han confirmado esta posibilidad, la intención es que esta expansión incluya también el juego original y, además, a precio reducido. Buenas noticias para todos los generales con declarado amor por el sushi.



Descontentos con su actuación en el Mundial, los amarillentos la emprenden a guantazos entre sí.

THE SUM OF ALL FEARS™

(PÁNICO NUCLEAR)

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

–John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores del galardonado juego de Tom Clancy "Ghost Recon" ™

YA DISPONIBLE















MUY BUENOS LOS POLVORONES

Combat Mission se traslada a la estepa

Combat Mission: Barbarossa to Berlin hará que la serie abandone Normandía y se traslade al frente del Este, con escenarios como Stalingrado, donde se libró una de las batallas más sangrientas de la Segunda Guerra Mundial. El periodo comprendido abarcará desde el inicio de la Operación Barbarossa para la invasión de la URSS, en junio de 1941, hasta la caída del Reich en Berlín.
Esta secuela incorporará también varias nacionalidades más a la contienda. Comunistas aparte, también estarán las tropas finlandesas, húngaras o rumanas, todas con sus particularidades y sus unidades especiales. Además, *Barbarossa to Berlin* contará con nuevas reglas para blindados, que ahora dispondrán de una estructura de mando y deberán tener en cuenta aspectos como las transmisiones por radio.

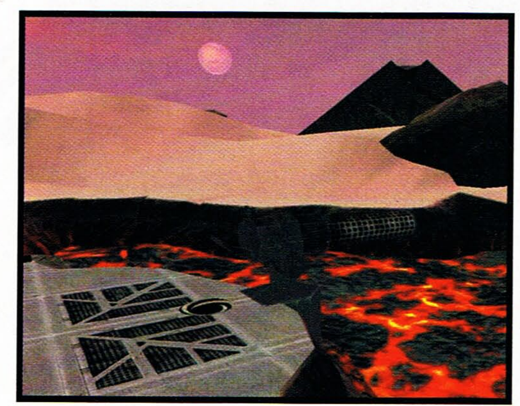


Tres tristes tanques destrozan trigo en un trigal.

PAREJA DE KAS

Nacen las compañías Katana y Koneo

Hay movimiento en el mundo de los videojuegos, departamento ibérico. Recientemente se ha anunciado la creación de dos nuevos estudios de desarrollo, Katana Games y Koneo Entertainment. El primero incorpora a uno de los fundadores de Xpiral y Efecto Chaos, Miguel Tartaj, quien ha creado un equipo junto a gente procedente de Empire, Ubi Soft y CDV. Ya tienen primer título en marcha, *Golf Adventure Galaxy*, un juego que trasladará el minigolf al espacio sideral. Por su parte, Koneo agrupa a ex miembros de Pyro, Rebel Act y Ubi Studios en una compañía encabezada por Asier Hernáez. Su primer proyecto, titulado *Black Sun*, mezclará varios géneros en un mundo de fantasía.



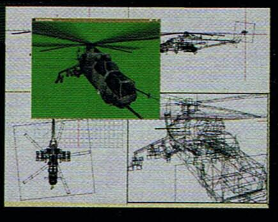
Katana Games propone un curioso híbrido de golf futurista.

A LA CARRERA

UN CASTILLO MUY ESPECIAL

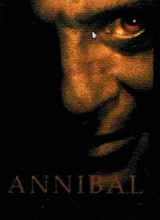
Proein lanzará en septiembre una edición especial de *Return to Castle Wolfenstein* que incluirá siete mapas multijugador desarrollados por Nerve Software y Splash Damage, así como el editor de mapas WolfRadiant. Además, va a incluir también el *Wolfenstein 3D* original.

MASTER DEL UNIVERSO ESPAÑOL



La universidad Pompeu Fabra de Barcelona va a ofrecer un Master en creación de videojuegos el curso que viene. Este curso buscará formar a los estudiantes en la creación profesional de juegos desde el ámbito del diseño, programación, arte y gestión.

EL BUEN DOCTOR



Aprovechando el presumible tirón el próximo año del estreno de *Red Dragon*, la tercera parte de las aventuras y desventuras del Sr. Lecter, Arxel Tribe prepara *Hannibal*, una mezcla de intriga y acción con el sanguinario doctor como protagonista. El juego se basará en el motor Jupiter de LithTech.

DESVENTURA GRÁFICA

Cryo Interactive ha anunciado suspensión de pagos, por lo que quizás estemos ante el fin de una forma de entender las aventuras gráficas. Las próximas semanas serán decisivas para saber qué sucede finalmente con esta compañía francesa.

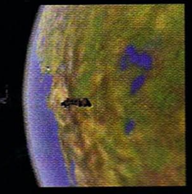


DISPARA CON ORDEN



New World Order es el nombre del nuevo juego de acción que Friendware tiene previsto lanzar en España a finales de año. El título, desarrollado por los estudios suecos Termite Games, parte de éxitos como *Counter Strike* o *Rogue Spear* para aportar elementos complementarios, como la importancia que se da al grado de cansancio a la hora de disparar.

PLANETA HUEVOS-CON-CHORIZO



Microsoft Games y Digital Anvil han puesto en marcha el concurso "Pon nombre a tu planeta". Se trata de proponer un nombre para un planeta a través de la página web www.lancernews.com. Si resulta elegido, el planeta formará parte del título espacial *Freelancer* y recibirás una copia preview del juego.

TODOS CONTRA TODOS

Los días del 15 al 18 de este mes se celebra en Mesquite, Tejas, la séptima convención anual de *Quake*, conocida como QuakeCon 2002. En esta edición más de 3.000 competidores se enzarzarán a tiros en una "macroparty" que contará con campeonatos de *Quake III Arena* y *RtCW*.

QUAKE III TEAM ARENA

AMPLIACIÓN POR TURNOS



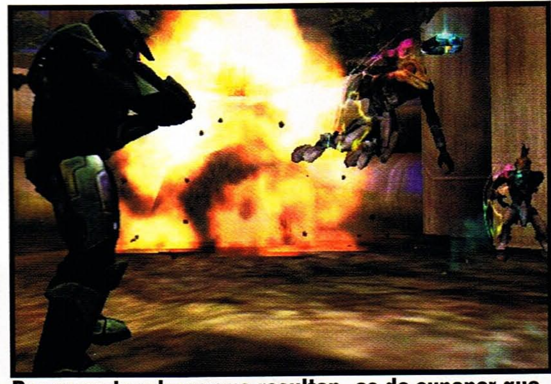
La última entrega de la saga *Heroes of Might and Magic* va a ampliarse dentro de nada. Está previsto que este mismo otoño aparezca una expansión de *Heroes IV*, aunque hasta el momento se desconoce cualquier detalle acerca de ella.

HALO VERANIEGO

El juego de Xbox llegará a PC en verano de 2003



Microsoft acaba de anunciar que el año próximo traerá al mundo del compatible el mayor representante de su consola Xbox. *Halo: Combat Evolved* es un título de acción en primera persona que ha llegado a ser considerado por muchos el mejor juego de acción del año pasado. Esta versión será desarrollada por Gearbox Software, los chicos de *Counter Strike: Condition Zero*, y se espera que, entre muchas otras mejoras, potencie el modo multijugador.
Halo: Combat Evolved se sitúa en un entorno futurista en el que el jugador encarna a un aguerrido soldado de las fuerzas terrestres enfrentado a una misteriosa raza alienígena. Uno de los grandes atractivos del juego es la posibilidad de pilotar desde aeronaves a todoterrenos con ametralladoras.



Por espectaculares que resulten, es de suponer que estos gráficos mejorarán en versión PC.

QUE VIENEN LOS MARINES

Blizzard ofrece un guiño a Starcraft II en Warcraft III



No es *Warhammer 40.000*, pero lo parece.

Los que hayan completado el reciente *Warcraft III* habrán podido disfrutar de una pequeña sorpresa. Al finalizar la campaña en el nivel difícil, podrás contemplar una cuantas secuencias de animación (incluidas algunas tomas falsas) y, al final de éstas... ¡unas imágenes de *Starcraft II*! La escena muestra un supuesto combate entre unos marines espaciales, unos orcos (!) y unos zerg. Sin embargo, como los más despiertos podrán observar, las imágenes están realizadas con el mismo motor de *Warcraft III*. Tal vez sea una alusión velada a que Blizzard está a punto de anunciar el ansiado *Starcraft II*. Pero sólo "tal vez".



LOS JUEGOS QUE **NO** DEBERÍAS PERDERTE



LOS MEJOR

Llega agosto y con él la hora de pasar revista a lo que han dado de sí los últimos doce meses de actividad lúdica. Este año, ha votado tanto nuestro equipo de analistas como vosotros, los lectores. Unos y otros han intentado coger el cuerno virtual por los toros, o mejor, ponerle gato al cascabel y ratón al cepo para decidir qué juegos merecen un lugar en futuras antologías, cuáles no pueden faltar en tu colección.



Las tendencias se consagran. La acción cada vez se lleva más y amenaza con eclipsar por completo al resto de géneros. La prueba está en que cuatro de los cinco juegos más votados por los lectores son de acción. El único que se atreve a hacerle un poco de sombra es de estrategia. El resto, pese a contar con propuestas de gran calidad, cada vez cuenta con un núcleo de aficionados más reducido. Nuestra dieta de software cada vez se nutre más de los dos géneros mayores, que no dejan de aportar novedades interesantes, saltos tecnológicos sin red y nuevos horizontes lúdicos. Es decir, que la acción acapara preferencias y lealtades y tira decididamente del carro de los juegos de PC.

AMPLIO CONSENSO

Cada vez es más difícil sorprender. El dinero y la solvencia tecnológica marcan diferencias. Los estudios cargados de ideas y cortos de presupuesto poco o nada pueden oponer a secuelas de títulos consagrados o enésimas creaciones de las cuatro o cinco compañías estrella. Por eso resulta refrescante que *Max Payne*, un juego de alto presupuesto y largo desarrollo firmado por una compañía sin apenas historial, Remedy, haya estado a la altura de las expectativas y se consolide como uno de los mejores del año. Lo mismo puede decirse del soberbio *Medal of Honor: Allied Assault*. El éxito de público de este juego demuestra que los jugadores prefieren la acción realista y con algo de densidad táctica a propuestas más fantasiosas y al viejo estilo, como *Return of Castle Wolfenstein*.

Así que sorpresas, pocas. Las justas. Analistas y lectores coinciden en algunos casos y discrepan ligeramente en otros, pero hay cuatro o cinco títulos que se cuelan (puesto arriba, puesto abajo) en todas las quinielas. Un pesimista diría que tanto consenso es la prueba de que no hay más cera que la que arde y que son más bien pocos los juegos que se salvan de la quema general. Pero nosotros preferimos pensar que algo tendrá el agua cuando la bendicen, y que si un puñado de juegos merece elogios casi unánimes será porque son buenos de verdad y han conseguido el pequeño milagro de gustar a casi todos.

ES 2001-2002





GTA III

POLÉMICA Y REALIDAD

DESARROLLADOR: ROCKSTAR GAMES
EDITOR: PROEIN · PRECIO: 47,95 €
LANZAMIENTO: JUNIO 2002

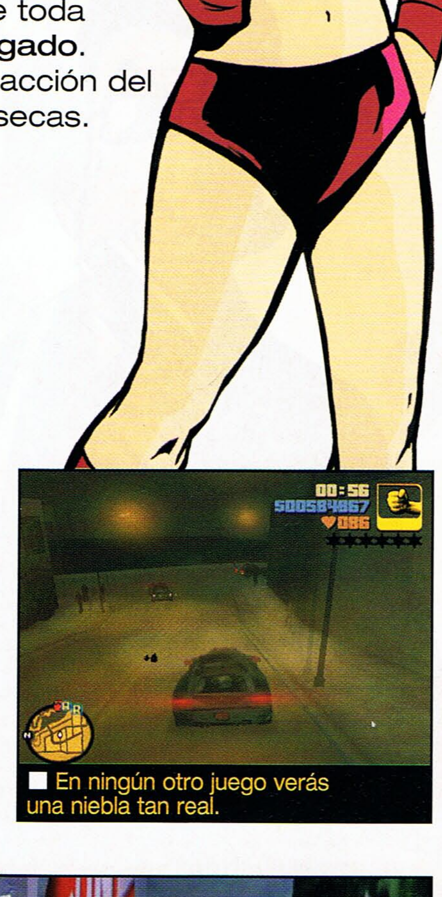
Sabemos que no es la elección más popular. Incluso aceptamos el riesgo de pasarnos el resto del verano recibiendo airadas críticas. Pero por encima de toda polémica, quedará **un juego arriesgado.** *GTAIII* no es sólo el mejor juego de acción del año. También es **el mejor juego** a secas.

Acción

En las oficinas de Ion Storm, la empresa que dio a luz el mejor juego de la pasada temporada, se juega bastante a *GTA III*. Esos genios de la programación aceptan cualquiera de las misiones de moralidad dudosa del juego para liberar estrés durante las pausas en el desarrollo de la secuela de *Deus Ex*. Sin duda, en esas oficinas se resumen los dos últimos años de PC. Se dan la mano los dos títulos que mejor ejemplifican un nuevo espíritu del videojuego de acción, que toma prestadas características del rol o la simulación, con personajes que evolucionan, que tienen libertad de decisión... Y personajes que evolucionan en un mundo vivo. No todas las personas que nos encontramos en el nivel son enemigos, ni todos los edificios a los que podemos acceder son puertas de parada obligatoria. El día da paso a la noche y la lluvia a la niebla en una sucesión de acontecimientos que influyen en nuestras partidas. Porque el tráfico se resiente, la policía está más atenta, las ambulancias se multiplican... En *GTA III*, uno difícilmente intuye dónde están los límites que alejan la ficción virtual de la realidad.

LA SANGRE ENSUCIA

Ser amante de los videojuegos implica vivir bajo sospecha permanente. Esto, que a fuerza de repetirse ha alcanzado categoría de tópico, sirve muchas veces para que los mismos jugadores se empeñen en dar la razón a tanto demagogo televisivo al defender juegos como éste. A diferencia de *American Psycho*, *Perros salvajes*, incluso de *South Park*, donde el exceso de violencia viene acompañada por un mensaje, aquí las prostitutas son felices, los negros drogadictos, los hispanos traficantes y cualquier asesinato de inocentes o culpables es pura anécdota. Y todos tan felices. Vamos a ser racistas, asesinos y ladrones, porque esto es sólo un videojuego (para



En ningún otro juego verás una niebla tan real.

CATEGORÍA ABSOLUTA

EL PODIUM DE GAME LIVE



2



1



3

Las partidas individuales en juegos en tercera persona vuelven a marcar diferencias en el PC. Atrás quedan las tendencias que apuntaban a la supremacía de las opciones multijugador o del triunfo de géneros en los que el PC sí es amo y señor del mercado (estrategia, rol o simulación).



El grado de violencia es equiparable al de *Soldier of Fortune*.



Puedes destrozar gran parte de la ciudad si no vas con cuidado.

EL TOP TEN DE LOS LECTORES

1. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (8,09%*)
2. MAX PAYNE (7,36%*)
3. COMMANDOS 2 (7,25%*)
4. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (7,03%*)
5. GTA III (6,51%*)
6. JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (5,01%*)
7. EMPIRE EARTH (4,73%*)
8. VIRTUA TENNIS (3,92%*)
9. DUNGEON SIEGE (3,57%*)
10. CIVILIZATION III (3,07%*)

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por todos los juegos.

mayores de edad, eso sí) y "ser malo es divertido". Pero su existencia y la clave de su éxito no radican, como creen algunos, en su apología de la violencia sin sentido, sino en la gran calidad de su realización.

Ése es el problema. Si estuviésemos hablando de juegos mediocres como *Carmageddon* o *State of Emergency*, la discusión no tendría lugar, pero *GTA III* es un juego ejemplar en muchos aspectos, una obra de referencia por su variedad de misiones, desde carreras contra el crono a situaciones en que toca hacer de taxista o conductor de ambulancia pasando por el rescate de rehenes o persecuciones en lancha.

Es difícil encontrar en los últimos tiempos otro título con tantos tipos de objetivos. Cada partida resulta una nueva experiencia, ya sea por el coche con el que se lleva a cabo, las condiciones climáticas o el arma que portas. No es lo mismo ir armado en mitad de una calle transitada que por Chinatown, no es lo mismo hacerlo de día o a medianoche, ni tan siquiera da igual si le robas un coche a un taxista pakistaní o a una mujer.

Los pequeños detalles están personalizados, por lo que difícilmente uno acaba cansándose del mismo. Aquí no se echa en falta ningún modo multijugador. La sensación de estar en mitad de una ciudad orgánica, a modo de *Ultima Online* y derivados, cuando en realidad todo está siendo controlado por el ordenador, sirve como demoledor argumento a quienes aún creemos en la necesidad de conservar por encima de todo una buena aventura solitaria.

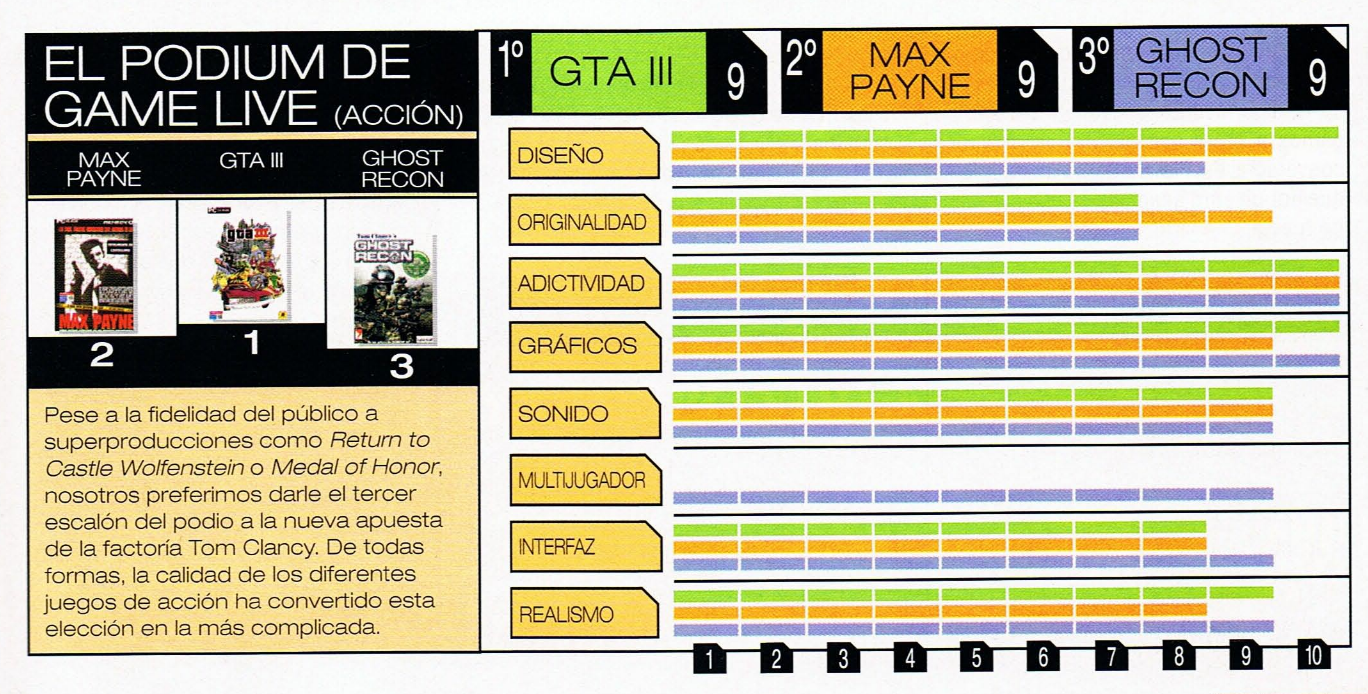
ESAS PEQUEÑAS COSAS

De los gráficos que luce el juego se ha escrito mucho, de sus problemas de rendimiento



La gran física del juego permite piruetas aéreas como ésta.

en máquinas normales, aún más. Pero aunque no sea de los juegos más optimizados del mercado, son dignos de verse sus efectos de luz, las explosiones, los modelos detallados, los escenarios modificables, los coches que se deterioran... Por todo ello, merece ser catalogado como uno de los más avanzados gráficamente,



Pese a la fidelidad del público a superproducciones como *Return to Castle Wolfenstein* o *Medal of Honor*, nosotros preferimos darle el tercer escalón del podio a la nueva apuesta de la factoría Tom Clancy. De todas formas, la calidad de los diferentes juegos de acción ha convertido esta elección en la más complicada.



GTA III no tiene nada que envidiar a los mejores simuladores de vuelo.

EN *GTA III*, UNO DIFÍCILMENTE INTUYE DÓNDE ESTÁN LOS LÍMITES QUE ALEJAN LA FICCIÓN VIRTUAL DE LA REALIDAD

por muy excesivo que sea para algunos el peaje.

El acabado técnico va más allá de unas bellas imágenes, ya que el diseño sonoro también es magistral. Tanto la caracterización de los personajes como el sonido que desprende la ciudad son perfectos. Aplaudamos a Rockstar por ello, así como también por darnos la posibilidad de elegir las canciones que nosotros queremos escuchar durante la partida. Es un acierto que muestra el grado de preocupación por el jugador de esta conversión de consola a PC, algo inédito para todos los que llegamos a creer que existía una máquina conversora de PlayStation a compatibles que por un euro adaptaba ella sola el código fuente.



Encontrarás todo tipo de coches y peatones. La sensación de realismo es constante.

Por ello también debemos destacar *GTA III* como el juego más importante de esta temporada. La imposibilidad de grabar la partida siempre que uno quiera o los problemas para adaptar el control del personaje (el paso de pad a teclado) no deben empañar el éxito de la tercera parte de una saga que nació para ordenador y a él debe su fama. Pese a que *GTA III* no es el juego más original del mercado, ningún otro te ofrecerá tal capacidad de inmersión hora tras hora.

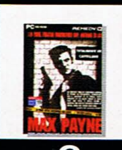
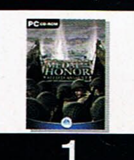
ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "El juego, que ya rozaba la perfección en consolas, ha alcanzado la excelencia al ser convertido a PC".
2. "Con una aceleradora y procesador potentes es uno de los mejores juegos que verás en tu vida".
3. "Una ciudad viva, prácticamente real, en la que cada peatón o cada coche civil tiene IA propia".
4. "Dejarlo escapar sí que debería ser un imperdonable acto delictivo".
5. "El más desenfrenado juego de salvajadas automovilísticas".

GAME LIVE 19 (JUNIO 2002)

EL PODIUM DE LOS LECTORES



Max Payne (18%*)	Medal of Honor: Allied Assault (20%*)	Return to Castle Wolfenstein (17%*)
 2	 1	 3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de acción.

LA SALA DE ESPERA

Por J. RIPOLL

Pese a que el género de acción es el de mayor éxito y el que más títulos produce, pasan los meses y la revolución no llega. El juego soñado sigue dormido y el jugador sigue dedicando sus noches a repasar capturas, vídeos o entrevistas. El juego soñado quizás llegue pronto. Mientras tanto, nos alimentamos con desigual ilusión de platos casi siempre conocidos. El fin de ciclo llama a la puerta. Es necesario abrir ventanas y refrescar el ambiente.

Este año hemos visto juegos muy notables en nuestro ordenador. El desembarco de Normandía, el *bullet time*, héroes de cómic que al fin tienen el juego que merecen o aliens que nuevamente consiguen aterrorizar. Incluso queda la esperanza de una exitosa conversión de consola a la que esperamos sigan muchas más, porque la exclusividad es siempre una mala noticia.

Pese a todo, existe la sensación de que el género necesita la llegada de esa obra maestra que se insinúa pero no se confirma. Aunque más por conocimiento que por pura fe, ando convencido de que el juego soñado va a despertar. Y en doce meses, habremos abandonado esta sala de espera en que el futuro devora al presente.



COMMANDOS 2 Men of Courage

SOFTWARE CON BOINA VERDE

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
EDITOR: PROEIN · PRECIO: 42,04 €
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2001

Estrategia

Sí, es español. Pero antes que eso, es muchas otras cosas. Se trata de un juego complejo y absorbente, una referencia inexcusable en la estrategia en tiempo real. Ante estos argumentos, ¿qué importancia pueden tener una denominación de origen y una bandera?



No se trata de caer en la patriotería complaciente, pero el mejor juego de estrategia que hemos catado en los últimos doce meses es, en efecto, español. Nuestra selección de fútbol puede darse de bruces con árbitros egipcios y correcaminos coreanos, pero nuestro software arrasa y rompe fronteras tanto por creatividad como por acabado. Bueno, al menos a veces. Y ésta es una de ellas. *Commandos 2* nos ha deparado algunos de los mejores momentos lúdicos del año. Y eso que la primera entrega, pese a sus buenas ideas y su éxito internacional, no nos convencía del todo dada su restrictiva y poco flexible fórmula de juego. Pero esta secuela reúne todos los ingredientes que se echaban de menos en la primera entrega y su consiguiente expansión.

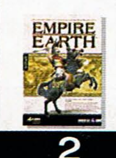

Los comandos aprendieron a nadar, aunque sólo uno bucee como un profesional.

> UN PRODUCTO NUEVO QUE REÚNE TODOS LOS INGREDIENTES QUE SE ECHABAN DE MENOS EN LA PRIMERA ENTREGA

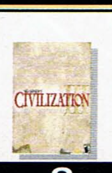
MEJOR QUE NUNCA

Esta vez los protagonistas sí sabían a qué estaban jugando. Ya no encontramos consumados especialistas en una actividad incapaces de hacer nada más, ya que todos conducen, nadan y realizan el resto de actividades que se le suponen a un soldado de élite. Como debe ser. Además, el equipo de

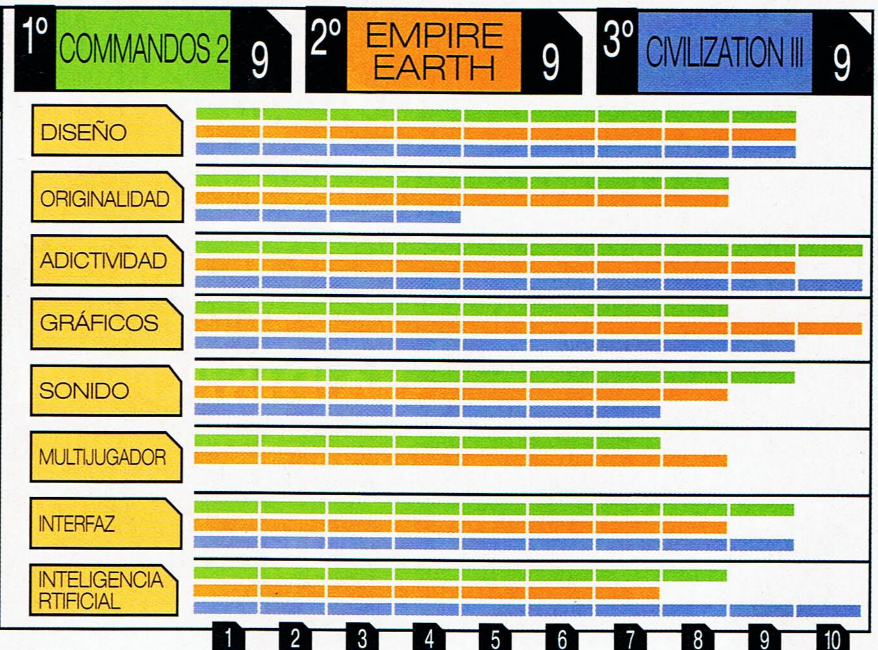
EL PODIUM DE GAME LIVE


2


1


3

Plena coincidencia entre las votaciones de los lectores y la opinión de nuestro equipo de analistas. Junto a *Comandos 2*, destacamos la tercera entrega de una serie tan consagrada como *Civilization* y el ambicioso y extenso festín histórico que propuso *Empire Earth*. Son tres propuestas con estilos totalmente diferentes, aunque con un denominador común: la calidad.





Entre las mejoras destacadas, llama la atención la posibilidad de pilotar vehículos.



Los nuevos personajes y el inventario intercambiable aportan versatilidad.

desarrollo hizo un considerable esfuerzo para dotar a estos personajes de un entorno convincente e incluso trabajó la parte interior de los edificios para que hubiese un mundo de jugabilidad táctica más allá de las simples fachadas.

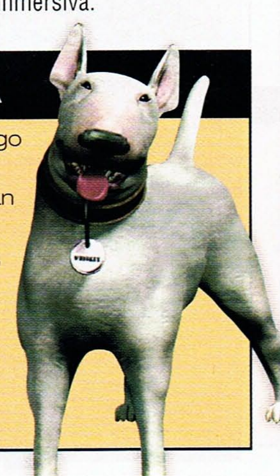
Una de las peores sensaciones que producía el juego original era que un férreo guión te iba llevando de la mano. Tus comandos no podían saltarse ni una coma si no querían volver a casa con el pijama de pino puesto y la carta del gobierno destacando sus innumerables virtudes y heroico comportamiento. En la nueva entrega, podías salir con vida si eras descubierto e incluso terminar la misión a tiro limpio. De esta forma, aumentaban las opciones de juego, se ganaba en versatilidad y se evitaba la frustrante rutina de cargar la partida cada cinco minutos. Para no traicionar la esencia del juego, Pyro incluyó una serie de pequeñas misiones adicionales como premio para aquellos que dedicasen tiempo y esfuerzo a investigar cada milímetro del mapa.

El comportamiento más real de los personajes las nuevas ambientaciones y la inclusión del modo multijugador acababan por adornar una de las obras maestras del año.

LIBERTAD DE ACCIÓN

Sin duda, *Commandos 2* carece de defectos visibles. Si hay algo que debe ofrecer un juego de estrategia es libertad para resolver determinadas situaciones de varias maneras diferentes. Además, el juego prescinde de rutinas como la construcción de edificios, el desarrollo de árboles tecnológicos y la trabajosa formación de ejércitos multitudinarios. Los detallados escenarios ponen la guinda, dando al juego un incomparable aroma de buen cine bélico y haciendo de él una experiencia aún más completa e inmersiva.

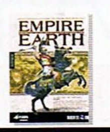
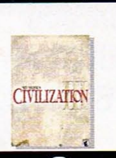
ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA



- **1.** "Incluso prescindiendo del orgullo patriótico, este juego transmite muy buenas vibraciones".
- **2.** "Está repleto de pequeños detalles que juntos aportan una variedad de situaciones inusitada".
- **3.** "Jugando a *Commandos II* sientes odio, rabia, miedo, angustia y satisfacción".
- **4.** "Explota al máximo una fórmula sencilla pero de adictividad más que contrastada".
- **5.** "No necesita exprimir tu tarjeta aceleradora para ofrecer acción espectacular, dinámica y profunda".

GAME LIVE 10 (OCTUBRE 2001)

EL PODIUM DE LOS LECTORES

Empire Earth (19%*)	Commandos 2 (29%*)	Civilization III (12%*)
		
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de estrategia.

¿QUIÉN DIJO CRISIS?

Por J. FONT

En el año de la serpiente según el calendario chino, asistimos a la aparición de un juego de estrategia táctica de la versatilidad de *Commandos 2*. Y eso no es todo, porque también disfrutamos de títulos como el construye-castillos *Stronghold* o el innovador *Kohan*. Ambos han aportado ideas nuevas a un género en el que predominan reconversiones a 3D de *Age of Empires* o *Command & Conquer*. Tampoco hay que olvidarse de *Battle Realms*, un buen juego caracterizado por los combates rápidos entre pocas unidades. Destacaba por sus gráficos y por el peso de los elementos del escenario en el transcurso del juego. Tampoco han faltado juegos mediocres y auténticos bodrios, pero, en general, podemos concluir que el año ha sido francamente bueno. Y el futuro pinta aún mejor, ya que el recién aparecido *Warcraft III* o los inminentes *Age of Mythology*, *Praetorians* o *Haegemonia* hacen concebir serias esperanzas. Por suerte, no todos los juegos se conforman con, como *Galactic Battlegrounds*, reciclar una vieja idea y un viejo motor gráfico.





MYST III: Exile



UNA ISLA CON SUS PROPIAS REGLAS

DESARROLLADOR: PRESTO STUDIOS
EDITOR: UBI SOFT · PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2001

Aventuras

Uno de aquellos títulos que dividen el universo aventurero en dos mitades irreconciliables: los que lo adoran y los que lo detestan. Nadie discute su ambición y su factura, pero su mecánica cerebral y su denso misticismo hacen que no sea santo de todas las devociones.



■ La calidad de los rompecabezas está a la altura de su complejidad y diversidad.



■ A diferencia de anteriores entregas, *Myst III* incluye estupendas animaciones.

La principal razón por la que apostamos por *Myst III* es que se trata de una de aquellas aventuras que se disfrutan tanto como la lectura de un buen libro. Su público natural son jugadores imaginativos, pacientes y con capacidad para sumergirse en cuerpo y alma en un universo de ficción. Ésas han sido las constantes de la saga desde el día en que los hermanos Miller crearon *Myst*, la primera novela interactiva. Una síntesis perfecta entre fantasía literaria y uso inteligente de las posibilidades multimedia de esa maravilla llamada CD-ROM.

■ OPERACIÓN RETORNO

Myst III: Exile se ciñe punto por punto al libro de estilo de *Myst* y su secuela, *Riven*. La fórmula es la misma, y ahí están los libros, diarios y apuntes de obligada y paciente lectura, al igual que los insólitos e intrincados puzzles. La pregunta era si este tipo de pasatiempo cerebral y absorbente podría sobrevivir en la era de los juegos frenéticos. ¿Tenía sentido crear una aventura gráfica al viejo estilo en pleno crepúsculo del género? A juzgar por las 75.000 copias vendidas en las dos primeras semanas de su lanzamiento en Estados Unidos, se puede afirmar que sí, aunque en España no haya tenido la misma aceptación.

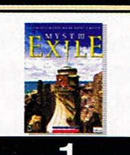
> TAL VEZ EL SECRETO DE SU ÉXITO SE BASE EN UNA ATMÓSFERA CINEMATOGRÁFICA QUE FACILITA LA INMERSIÓN

Tal vez el secreto de su éxito se base en una atmósfera cinematográfica que facilita la inmersión. Desde el primer hasta el último minuto, *Myst III* te sumerge en su extraño mundo y lo único que puedes hacer es seguir avanzando, pisando fuerte, sin mirar atrás. La criticada y frustrante linealidad de las anteriores entregas ha sido desterrada en favor de una mayor dosis de libertad. En esta tercera entrega es posible jugar las eras del juego en el orden que se prefiera. Ya no hay fronteras,

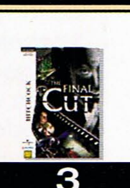
EL PODIUM DE GAME LIVE



2



1



3

Junto a *Myst III*, dos juegos modestos pero con propuestas interesantes han logrado salvarse de la quema general. No son productos que puedan recomendarse a ciegas, pero sí dignos representantes de un género en baja forma. Nuestro criterio y el de los lectores ha coincidido plenamente en cuanto al ganador, pero nos ha sorprendido la buena acogida de *Atlantis III*, un título que nosotros consideramos del montón.

1º MYST III Exile	2º SCHIZM Misterious Journey	3º HITCHCOCK El Corte Final
8,5	7	6

DISEÑO · ORIGINALIDAD · ADICTIVIDAD · GRÁFICOS · SONIDO · ARGUMENTO · PUZZLES · INTERFAZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Por fin una aventura en la que todas las piezas encajan".
2. "No será el juego más original del mundo, pero tampoco le hace falta".
3. "Si en algo sorprende, es en la fluidez y naturalidad con que avanza la historia".
4. "Horas y horas de diversión inteligente para los que quieran seriedad y misticismo".
5. "Si no consigue despertar tu interés, consulta a tu médico de cabecera".

GAME LIVE 10 (SEPTIEMBRE 2001)

ni más restricciones que los límites que encuentre el propio jugador.

Otro gran acierto son los puzzles. Ningún otro juego incluye un arsenal de retos mentales siquiera comparable. Algunos resultan previsibles y otros demenciales, pero todos son ingeniosos y originales y se integran perfectamente en la trama. El conjunto garantiza unas treinta horas de reflexión, uso creativo de la lógica y habilidad, un tipo de jugabilidad exigente y pausada que seduce a algunos tanto como aburre a otros.

EXCELENCIA TÉCNICA

Otro apartado en que *Myst III* apenas tiene rival es el técnico y estético. Pocas veces hemos visto una recreación tan convincente de un entorno de fantasía. Hasta el menor detalle de las seis eras y las seis civilizaciones ha sido cuidado para garantizar una atmósfera de coherencia y verosimilitud. El compositor Jack Wall y la Orquesta Filarmónica de Seattle se encargaron de echar el resto con una de las bandas sonoras más completas (29 temas) que se han creado jamás para un videojuego.

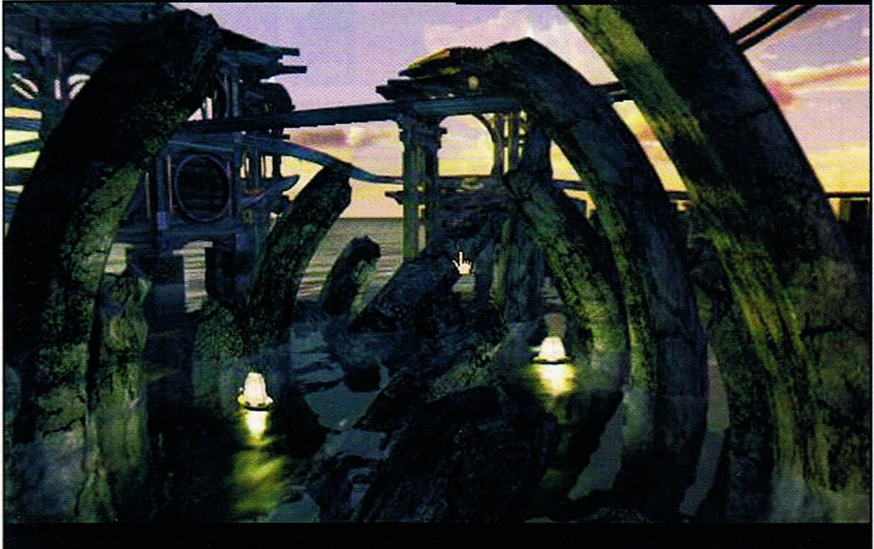
Poco puede reprochársele a este juego. Impecable factura técnica, un guión que va ganando en interés y en profundidad a medida que avanza el juego, puzzles soberbios... Sin duda, el mejor juego de aventuras de los últimos doce meses. Tal vez lo único que podría optimizarse en la futura versión on line sea la interacción con los personajes no jugadores y la resolución gráfica, que de momento se queda en unos miserables 640 x 480 en 16 bits de color.



Por fin un juego de aventuras con una interfaz inteligente.

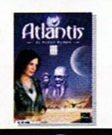


Adiós a la linealidad de las anteriores entregas: en *Myst III* no hay fronteras.



Las cinco eras existentes evidencian un monumental ejercicio de diseño y profesionalidad.

EL PODIUM DE LOS LECTORES

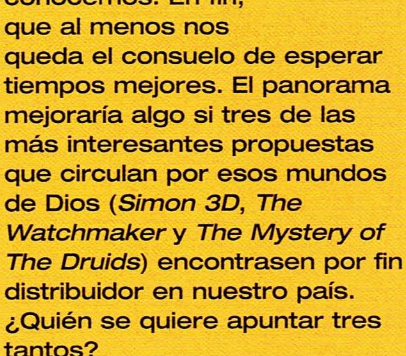
ATLANTIS III (28%*)	MYST III: Exile (47%*)	SCHIZM: Mysterious Journey (11%*)
		
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos aventuras

LA AVENTURA NO ESTÁ DE MODA

Por G. MASNOU

Un mal año para las aventuras gráficas, que parecen haber tocado fondo como género. Han abundado las aventuras en primera persona (*Atlantis III*, *Lago Ness*, *Jerusalén*, *Los Secretos de Alamut*, *Road to India* y el más que correcto *Schizm*), aunque muy pocas de las aparecidas merecen pasar a la historia. Al margen del extraordinario *Myst III: Exile*, que acaba de coronarse nuevo rey del género, pueden destacarse pequeñas sorpresas como la deparada por *Hitchcock: El Corte Final*, que captura algo del misterio y la intriga que hicieron de *Gabriel Knight* la memorable saga que todos conocemos. En fin, que al menos nos queda el consuelo de esperar tiempos mejores. El panorama mejoraría algo si tres de las más interesantes propuestas que circulan por esos mundos de Dios (*Simon 3D*, *The Watchmaker* y *The Mystery of The Druids*) encontrasen por fin distribuidor en nuestro país. ¿Quién se quiere apuntar tres tantos?







MEJOR JUEGO DE CARRERAS
GAME LIVE

F1 2002

EA CONSIGUE EL TÍTULO DE CONSTRUCTORES

DESARROLLADOR: IMAGE SPACE INC.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS . PRECIO: 42,95 €
LANZAMIENTO: JUNIO 2002

Carreras

Tal vez **la licencia FIA ha inclinado la balanza** en favor de EA Sports. Pero lo cierto es que esta compañía ha editado dos juegos de F1 notables en menos de doce meses. Y en **el segundo, se ha superado.**

El primer *F1* de EA Sports resultó decepcionante en muchos aspectos, sobre todo por sus desproporcionados requisitos de hardware, pero los compensaba con un alto nivel gráfico y licencias oficiales de las escuderías, coches y pilotos de la temporada en curso.

De cara a la secuela, el listón estaba muy alto, sobre todo por la formidable competencia que suponían los *Grand Prix* de Geoff Crammond y las notables propuestas de compañías como Ubi Soft y Videosystem. Pero el resultado ha sido magnífico, ya que a duras penas puede pedírsele más a *F1 2002*, un juego de factura excelente y, además, basado en la competición que más dinero mueve y más pasiones despierta. Las velocidades que se alcanzan a bordo de sus monoplazas sólo son equiparables a la popularidad de sus marcas, y los pilotos son estrellas que pueden codearse con las de Hollywood.



El juego cuenta con una espectacular puesta en escena.

SU GRAN VIRTUD ES QUE RESULTA ASEQUIBLE Y APASIONANTE A TODO TIPO DE USUARIOS

TODOS PUEDEN CONDUCIRLO

La gran virtud que hace que éste pueda ser considerado el juego de carreras del año es que resulta asequible y apasionante para todo tipo de usuarios. Primero, gracias a la implantación de todo tipo de ayudas en la conducción, que evitan que los novatos se vean desbordados por continuos trompos y salidas de pista. Segundo, con una fácil y eficaz configuración de controles y definición de los parámetros mecánicos del coche. Y por último, con la escuela de pilotos, que nos enseña a adaptarnos a las peculiaridades de cada circuito y tiene el aliciente adicional de permitirnos ganar medallas y otras recompensas.

Así, el juego de Image ha conseguido un pequeño milagro: abrir las puertas de la Fórmula 1 a quienes pensaban que las carreras de este tipo eran carne de simulación compleja y poco accesible. Con *F1 2002* se puede participar en un gran premio con la ayuda de un piloto casi automático. Las opciones incluyen regular las actitudes en carrera de nuestros contrincantes, el número de vueltas o los parámetros de las partidas on line. Los sibaritas incluso disponen de un completo sistema de telemetría con el que realizar virguerías en el taller a la hora de definir los reglajes.

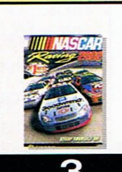
EL PODIUM DE GAME LIVE



2



1



3

Tres tipos de carrera completamente distintas dominan el podio de esta temporada. Son continuadores de franquicias ya establecidas, equilibran simulación y arcade y tienen un alto nivel técnico. Probablemente la poca difusión de las carreras NASCAR en nuestro país haya apartado al juego basado en ellas del podium de los lectores. De todas formas, su calidad es innegable.

1º F1 2002 8
2º RALLY CHAMPIONSHIP XTREME 8,5
3º NASCAR RACING 2002 SEASON 8

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
OPCIONES DE CARRERA
OPCIONES MECÁNICAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



■ Como es habitual, el zoom permite diferentes perspectivas de conducción.

■ La vista desde la cabina da una idea muy cercana a cómo se siente un piloto.

■ Todas las normativas y reglamentaciones se han implementado correctamente.

■ DOS EN UN SOLO AÑO

La fidelidad con la que se recrea el campeonato, con vídeos de introducción, todas las cámaras que vemos en la mejor retransmisión televisiva, normativas de encendido, personal de boxes, chicas en la parrilla de salida, definición de circuitos, cambios climatológicos, inteligencia artificial, sonido de motores, recreación de cabinas (atención a los volantes) y repeticiones sitúan a *F1 2002* como primer juego bajo nuestra bandera a cuadros.

La sensación de velocidad y el *force feedback* brillan con luz propia al subirnos a los pianos. También la presentación de los menús, información y vídeos es muy buena. Incluso el comportamiento del juego a nivel de hardware ha mejorado muchos enteros. Hasta el sistema físico es ya casi indiscutible, pese a las dificultades de control que entraña no tener un buen volante.

Otros títulos tienen mejor precio, ideas originales, traducción al castellano o formatos de competición que pueden resultar más interesantes, pero en cuanto a prestaciones globales y en muchos de sus apartados individuales, *F1 2002* no tiene apenas rival.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "El mejor videojuego de Fórmula 1 hasta la fecha".
2. "Los aficionados al motor sabrán sacar partido de sus novedades y disfrutar intensamente estas carreras".
3. "Mejora la IA y se incluye un complejo sistema físico aplicado a todos los cuerpos presentes en los circuitos".
4. "El nivel gráfico alcanzado es tal que ya sólo depende del hardware la posibilidad de disfrutar de un realismo mayor".
5. "La novedad más destacada es su completo sistema de telemetría, que refleja de forma fidedigna los datos de los ordenadores de a bordo".

GAME LIVE 19 (JUNIO 2002)

EL PODIUM DE LOS LECTORES

F1 2002 (22%*)	MotoRacer 3 (30%*)	Rally Championship Xtreme (18%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de carreras.

COSECHA DE LUJO

Por A. GUERRA

Serios avances en el hardware han posibilitado que la cosecha de estos últimos doce meses haya sido francamente buena. Juegos variados, destellos de originalidad y serios progresos en los modos on line permiten hablar de una relativa edad de oro del género de las ruedas. Nuestras elecciones coinciden bastante con las vuestras a excepción de *MotoRacer 3*, cuya primera posición en el podium de los lectores ha hecho que todos nuestros elegidos perdieran una posición y *NASCAR*, un juego muy completo, se viera relegado a la cuarta plaza. De hecho, nos ha sorprendido el éxito de *MotoRacer 3*, ya que, pese a la variedad y diversión que ofrece, no nos parece brillante.

Atinar con la puntuación exacta es muy difícil, por lo que no nos han dolido prendas en reconocer que, pese a que obtuvo medio punto menos, *F1 2002* se puede considerar, si no superior, al menos tan bueno como *Rally Championship Xtreme*. En su momento, este juego de rallies despertó controversia entre el sector más purista, aunque convenció a muchos otros incluso más que los también notables *Rally Trophy* o *Master Rallye*.

Por lo demás, recordar un par de buenos juegos de fantasía: el hiperveloz *Ballistics* y el cinematográfico *New York Race*, y desear que el año que viene podamos citar aún más programas de calidad.



VIRTUA TENNIS

EL GRAND SLAM DE SEGA



DESARROLLADOR: HITMAKER/STRANGELITE
EDITOR: PLANETA DE AGOSTINI · PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: ABRIL 2002

Deportes

La desaparición de Dreamcast trajo a los compatibles **un juego de deportes sin apenas precedentes** y años luz por encima de la competencia en **jugabilidad pura y potencial adictivo.** Una joya, sin duda.



Hasta cuatro usuarios pueden jugar a la vez los partidos de dobles.

Con sólo dos botones se consigue un amplio abanico de golpes.

Uno espera que con el tiempo los videojuegos cada vez le sorprendan menos. Normalmente es así, y la innovación tecnológica se encarga de disimular que ya está casi todo inventado. Pero siempre queda un resquicio para la sorpresa, y eso es lo que ha sucedido con la llegada a compatibles de *Virtua Tennis*. Producido para salones recreativos por Sega e ideado por Hitmaker, su triunfante paso a distintos sistemas caseros demuestra que los programas no deben distinguirse tanto por sus recursos técnicos como por las sensaciones que transmiten. Ahí es donde ha batido de largo a todos sus rivales, pues ya sea en solitario o en partidas de hasta cuatro jugadores, *Virtua Tennis* es el título más divertido que hemos disfrutado en mucho tiempo.

LA FÓRMULA IDEAL

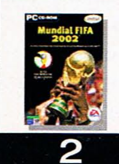
Además, ha encontrado la fórmula mágica que permite enamorar al mismo tiempo a los amantes del arcade y la simulación. Ésta no es otra que poner muchísimas opciones al alcance de unos pocos botones de movimiento y disparo cuando otros necesitan dar a sus usuarios auténticas clases de piano para que aprendan a hacer mucho menos.

El inmediato nivel de satisfacción que ofrecen sus partidas debería quedar registrado como lección de oro para los programadores de producciones deportivas futuras. Como suele pasar con los juegos de verdad grandes, es fácil de manejar pero difícil de dominar.

Los británicos de Strangelite reprodujeron con fidelidad todas las virtudes que adornaban el original, mejorando en lo posible su edición Dreamcast, desde la disputa de campeonatos a las nueve pruebas de entrenamiento.

Y es que hay mucho por hacer aquí. Nadie nace aprendido y los golpes liftados y cortados, los smashes, reveses, dejadas y *passings* requieren de un gran dominio del pad. Lo sabes en cuanto empiezas a disputar encuentros de categoría contra los jugadores controlados por la inteligencia

EL PODIUM DE GAME LIVE


2


1


3

Tenis, fútbol y hockey sobre hielo se hacen con las tres medallas en disputa. El primero, por representar la jugabilidad personificada; el segundo, porque la fiebre del fútbol es imparable, y el tercero, porque es difícil encontrar un juego de equipo más emocionante. Lástima que el hockey no tenga más adeptos en nuestro país. En el podium, un gran ausente: la edición 2002 de *NBA Live*, que este año no ha pasado por los compatibles.

1º VIRTUA TENNIS 9 | 2º MUNDIAL FIFA 2002 8 | 3º NHL 2002 8

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
INTERFAZ
REALISMO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Un juego que convence a propios y a extraños, a jugadores adictos o casuales".
2. "El diseño de cada evento es original, entretenido, divertido... Perfecto".
3. "Por una vez y sin que sirva de precedente, hay que reconocer que este juego lo tiene todo".
4. "Uno de los videojuegos deportivos más completos y divertidos de la historia".
5. "Pocos juegos alcanzan semejante nivel de intensidad, con tan amplia gama de golpes al alcance de sólo dos botones".

GAME LIVE 17 (ABRIL 2002)

artificial, que está muy por encima de la media.

Antes o después le pillas el tranquillo, pero la máquina tiene en su equipo jugadores sólidos, con reacciones razonables que, junto a un ambiente realista y una puesta en escena convincente, hacen que las sensaciones de juego resulten inmejorables.

MAGIA EN LA CANCHA

El veloz desarrollo de los partidos, la sobriedad de los jueces, la posibilidad de jugar a cielo abierto o bajo techo, de buscar el bote sobre la línea, alcanzar la pelota in extremis mediante un salto o batir al contrario tras un tenso peloteo provocan

EL JUEGO ENAMORARÁ TANTO A LOS AMANTES DEL ARCADE COMO DE LA SIMULACIÓN

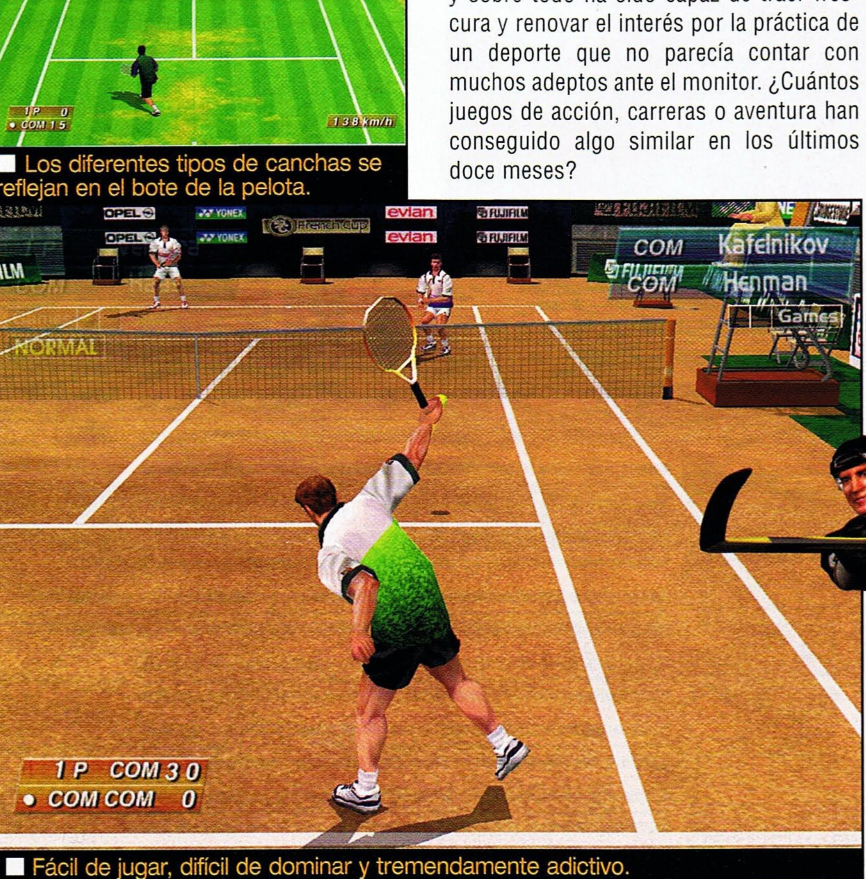
extraordinarias sensaciones que dan a este juego un encanto incomparable.

Para si fuera poco, cuenta con la licencia de reproducción de varios tenistas profesionales. Las canchas son ficticias, pero fieles a los distintos tipos de superficies que encontramos en el circuito internacional. Más impecables si cabe son la física de la pelota o las repeticiones con primeros planos. Y qué decir de esos emocionantes partidos de dobles o con amigos en red.

Virtua Tennis es algo más que el mejor juego deportivo. Puede considerarse uno de los mejores títulos existentes entre todos los géneros. Está muy bien realizado y sobre todo ha sido capaz de traer frescura y renovar el interés por la práctica de un deporte que no parecía contar con muchos adeptos ante el monitor. ¿Cuántos juegos de acción, carreras o aventura han conseguido algo similar en los últimos doce meses?



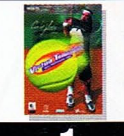
Los diferentes tipos de canchas se reflejan en el bote de la pelota.



Fácil de jugar, difícil de dominar y tremendamente adictivo.

EL PODIUM DE LOS LECTORES



FIFA Football 2002 (23%*)	Virtua Tennis (40%*)	Tony Hawk's Pro Skater 3 (10%*)
		
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de deportes.

LA ALEGRÍA DEL CONVERSO

Por A. JIMÉNEZ

Por segundo año consecutivo, el mejor juego de deportes es una pulcra conversión de consolas. Sega, Konami o Neversoft han trasladado toda la emoción del deporte en sus títulos y el predominio de EA Sports en compatibles se ve ahora amenazado. Y atención, que pronto veremos aterrizar por estos lares una versión del *ISS* ya disponible en Japón.

Por lo demás, el sempiterno *FIFA* destaca en el segundo puesto en las listas de preferencia, aunque nosotros nos quedamos con su edición del Mundial, más completa pero recién llegada a las tiendas cuando emitisteis vuestros votos. El bronce se lo damos a *NHL 2002*, por mejorar un año más un programa casi perfecto.

No olvidamos la tercera entrega de *Tony Hawk*, que llevó la serie al límite, más allá de *Pro BMX* y *Pepsi Max Extreme Sports*. *Tiger Woods PGA Tour 2002* se convirtió en la sorpresa de la temporada entre los juegos de deportes y el relevo de *PC Fútbol* lo cogió el notable *Championship Manager 01/02*. ¿Lo peor? No tener un nuevo *NBA Live*. De todas formas, nos queda el consuelo de que sí lo podremos disfrutar en su edición 2003.

MEJOR JUEGO DE ROL

GAME LIVE

The Elder Scrolls III MORROWIND

ROL Y LIBERTAD

DESARROLLADOR: BETHESDA SOFTWORKS
EDITOR: UBI SOFT · PRECIO: 42,04 €
LANZAMIENTO: JUNIO 2002

Elegir ganador para este año **ha sido tarea sencilla.** Hacía muchos años que no jugábamos a algo ni remotamente parecido a *Morrowind*. Bethesda recupera una vieja manera de entender el rol digital y **el concepto "libertad de acción" cobra un nuevo significado.**

Rol

■ Nuestras características cobran un papel primordial en la interacción con los personajes del juego.

El mejor juego de rol de la temporada es el último de una noble estirpe, la trilogía iniciada hace cerca de diez años por *The Elder Scrolls: Arena*. Si tuviésemos en cuenta la calidad media de cada uno de sus títulos, esta serie creada por Bethesda podría desbancar a grandes mitos del rol como los laureados *Ultima* o *Might & Magic*.

Morrowind es rol sin tapujos, sin la menor concesión a otros géneros. Bethesda se limita a plasmar en la pantalla lo que a ellos les parece que debería ser una partida de rol informatizado, sin ningún tipo de elemento superfluo ni licencias rimbombantes. Su creación demuestra que para hacer un buen juego de este tipo no es

> *MORROWIND* OFRECE UN NÚMERO APABULLANTE DE FORMAS DISTINTAS DE AFRONTAR UNA PARTIDA



EL PODIUM DE GAME LIVE


2


1


3

Morrowind ha marcado diferencias en cuanto a calidad y profundidad. Sólo su apuesta por el rol "duro" explica que haya sido relegado al tercer puesto de la votación de los lectores en beneficio de propuestas más ligeras, como son *Dungeon Siege* y *Might & Magic IX*. El juego de Microsoft y *Gothic* completan nuestro podium. Mención especial merece también *Arcanum*, un juego de gran calidad y solvencia.

1º MORROWIND 8,5 | 2º DUNGEON SIEGE 8,5 | 3º GOTHIC 8

DISEÑO

GUIÓN

ORIGINALIDAD

ADICTIVIDAD

GRÁFICOS

SONIDO

MULTIJUGADOR

DESARROLLO DE PERSONAJES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


■ Se puede elegir entre diferentes medios de transporte.
■ La iluminación de escenarios y personajes es sensacional.

necesario echar mano de la popularidad de unas reglas encorsetadas ni hacer concesiones a las demandas del gran público.

Tal vez esta búsqueda de la pureza ha evitado que el juego alcance la popularidad de otros de factura inferior y cifras de ventas astronómicas. Pero lo que sí ha propiciado es que el sector más "duro" de aficionados al rol sea unánime en sus críticas y le otorgue la etiqueta de clásico instantáneo.

Antaño teníamos que conformarnos con bailar siempre con la más fea. Intentábamos consolarnos autoengañándonos, diciendo a propios y extraños que el aspecto externo no nos importaba, que la belleza estaba en el interior. Memeces. ¿Por qué un juego de rol no iba a beneficiarse de las últimas tecnologías de representación gráfica?

Morrowind borra de un plumazo la absurda pretensión de que los gráficos no importan en un juego de rol. Claro que importan, y mucho. Y *Morrowind* es capaz de mostrar al jugador un mundo fascinante, de una calidad sin parangón, digna de cualquier juego de acción en primera persona de última hornada. Por desgracia, el precio a pagar tampoco va por géneros, así que es imprescindible contar con una máquina de altas prestaciones para ejecutarlo con soltura.

101 MANERAS DE JUGARLO

Morrowind plantea la aventura principal como mera excusa para presentar un mundo vivo de desmesurada riqueza, en el que un usuario impetuoso tardaría pocos minutos en perderse y caer abatido. El diseño del juego no establece ninguna cortapisa a la exploración.

La propia experiencia adquirida determina en todo momento las zonas asequibles. Esto significa que se puede alcanzar casi cualquier lugar de *Morrowind* desde su comienzo, pero que vale la pena imponerse ciertos límites si no queremos salir escaldados de áreas demasiado por encima de nuestro nivel.

La variedad de formas de afrontar cada partida en *Morrowind* es apabullante. En todo momento tienes la sensación de ser dueños de tu destino. Pero lo mejor de todo es que siempre existen caminos a seguir para el rol que hemos seleccionado. Así, si somos unos asesinos, encontraremos gente con ganas de eliminar a otros; si nos especializamos en hurto, daremos con personajes que ansían objetos de otros, y así con todas las profesiones disponibles. Todo un compendio social de actividades que hacen que mantengamos el interés por el juego incluso cuando hemos completado ya su aventura principal.


■ Éste es el mapa del juego. la variedad de lugares de interés es enorme.

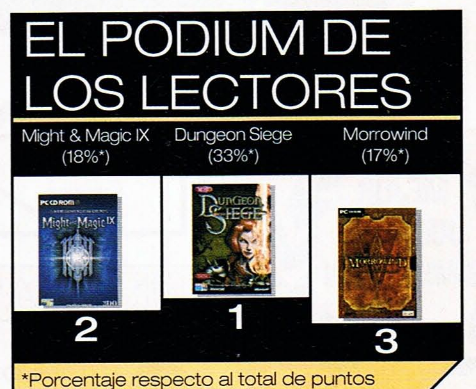
ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Uno de los acercamientos más rigurosos al rol convencional de mesa".
2. "Estamos ante un título llamado a ser referente indiscutible del genero"..
3. "El juego de rol con mejor aspecto que ha pasado por nuestros compatibles".
4. "Todas las acciones pueden llevarse a cabo de manera muy intuitiva".
5. "Las misiones se van concatenando con total naturalidad sin agobiar en ningún momento al jugador"

GAME LIVE 19 (JUNIO 2002)

EL PODIUM DE LOS LECTORES

Might & Magic IX (18%*)	Dungeon Siege (33%*)	Morrowind (17%*)
2	1	3



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de rol.

AÑO DE BIENES

Por J. J CID

Por fin parece haber llegado la hora del rol. El género empieza a gozar de prestigio crítico y algo de favor popular, algo por lo que todos deberíamos felicitarnos. Pero también ha sido un año de relativas decepciones. La más sonora fue el estreno de 3ª Edición de las reglas *D&D* en su formato digital. *Pool of Radiance* resultó ser un buen juego de combates tácticos, pero flojeaba ostensiblemente en el resto apartados. Incluso llegó a provocar errores de peso en el sistema operativo de algunos usuarios.

Otra saga que perdió gran parte de su crédito anterior fue *Might & Magic*. Después de medio decepcionarnos con *M&MVIII*, el siguiente capítulo, anunciado como el salto técnico definitivo de la serie, nos dejó un sabor agridulce. No es que sea un mal juego, pero el exceso de concesiones a otros géneros hizo que perdiera casi todas las señas de identidad que caracterizan a la serie.

La grata sorpresa de última hora ha sido *Dungeon Siege*, ideal para los que gustan de un rol más ligero. Con una factura técnica casi intachable, se desmarca de los habituales juegos de este tipo incluyendo la gestión de un grupo masivo y suavizando la intensidad de los combates.

El rol va bien. No quiero ni pensar en lo que será la próxima edición de estos premios, en los que casi seguro que *Neverwinter Nights* tendrá un papel de protagonista principal.



IL-2 STURMOVIK

UN CLÁSICO CASI INSTÁNTANEO

DESARROLLADOR: 1C MADDOX GAMES
EDITOR: FRIENDWARE · PRECIO: 37,95 €
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2001

Simulación

Con poco menos de medio año de vida, *IL-2* puede ya considerarse el rey indiscutible de la simulación de vuelo de combate. El juego de Maddox sube hasta el último escalón del podio cargado de razones de tanto peso como un obús de 30 mm.

Todo buen simuadicto había estado siguiendo las noticias de *IL-2 Sturmovik* desde mucho antes de su lanzamiento. La publicación de la demo no oficial, en verano del 2001, despertó controversias y discusiones en los foros sobre si el juego reproducía correctamente o no los aviones históricos en que se basaba. Así, cuando la versión final llegó a la calle, la expectación era máxima. El plato estaba en la mesa y todos querían probarlo. Y resultó ser el plato exótico de los mil sabores, al que no falta ninguno de los ingredientes capaces de seducir al aficionado, sean cuales sean sus gustos.

■ TODOS LOS PÚBLICOS

Si lo que le pides a un simulador son buenos gráficos, los de éste son los mejores.

> LA SENSACIÓN DE VUELO ES DE UN REALISMO EXQUISITO, PROPIO DE UN GRAN CLÁSICO

En ningún otro hemos visto unos modelos 3D de los aparatos que sean tan realistas, ni unos efectos de iluminación y sonido tan completos, ni una meteorología tan variada. Hablando claro y conciso, *IL-2* deja atrás en este aspecto a muchos simuladores contemporáneos.

Pero también hay quien se rige por el refrán "las apariencias engañan", prefiriendo fijarse en otros aspectos más puristas: que si el modelo de vuelo, que si la corrección histórica, que si la tasa de *frames*... Pues bien, hay de todo en la viña del señor, pero una importante mayoría de los puristas de la simulación se ha pasado a *IL-2*, atraídos por los innumerables detalles, imposibles de enumerar en estas breves líneas.



■ Esta colisión revela lo preciso del modelo de daños. Ningún avión es irrompible.

■ Los pilotos huyen de los incendiados aviones tras un aterrizaje forzoso.

EL PODIUM DE GAME LIVE




2




1

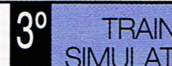


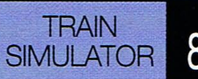

3

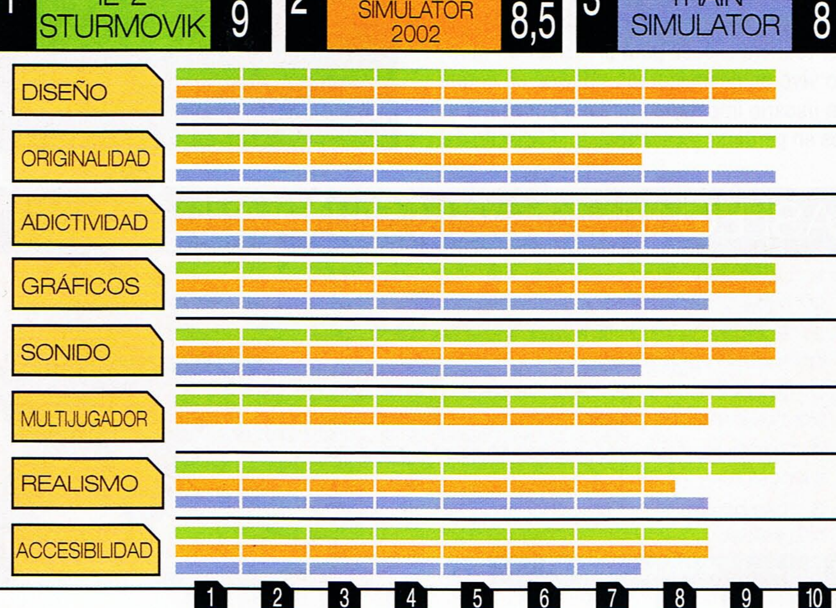
Casi podemos hablar de tres subgéneros de simulación al referirnos a los títulos mejor puntuados en *Game Live*: desde el líder del combate aéreo actual, *IL-2 Sturmovik*, hasta un simulador ferroviario, pasando por el clásico de la aviación civil, *Flight Simulator*, en su versión modernizada. Ya se sabe que no abundan los simuladores, pero al menos contamos con varios títulos que realmente dan la talla.











ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "El modelo de vuelo de cada avión es extremadamente realista, aunque puedes simplificarlo".
2. "Simplemente hay que ver y escuchar *IL-2* para darse cuenta de que es un simulador fuera de serie".
3. "Los efectos de las trazadoras son los mejores hasta el momento".
4. "El modelo de daños resulta impresionante".
5. "Los efectos de iluminación producen unos paisajes de gran belleza".

GAME LIVE 13 (DICIEMBRE 2001)

EL PODIUM DE LOS LECTORES

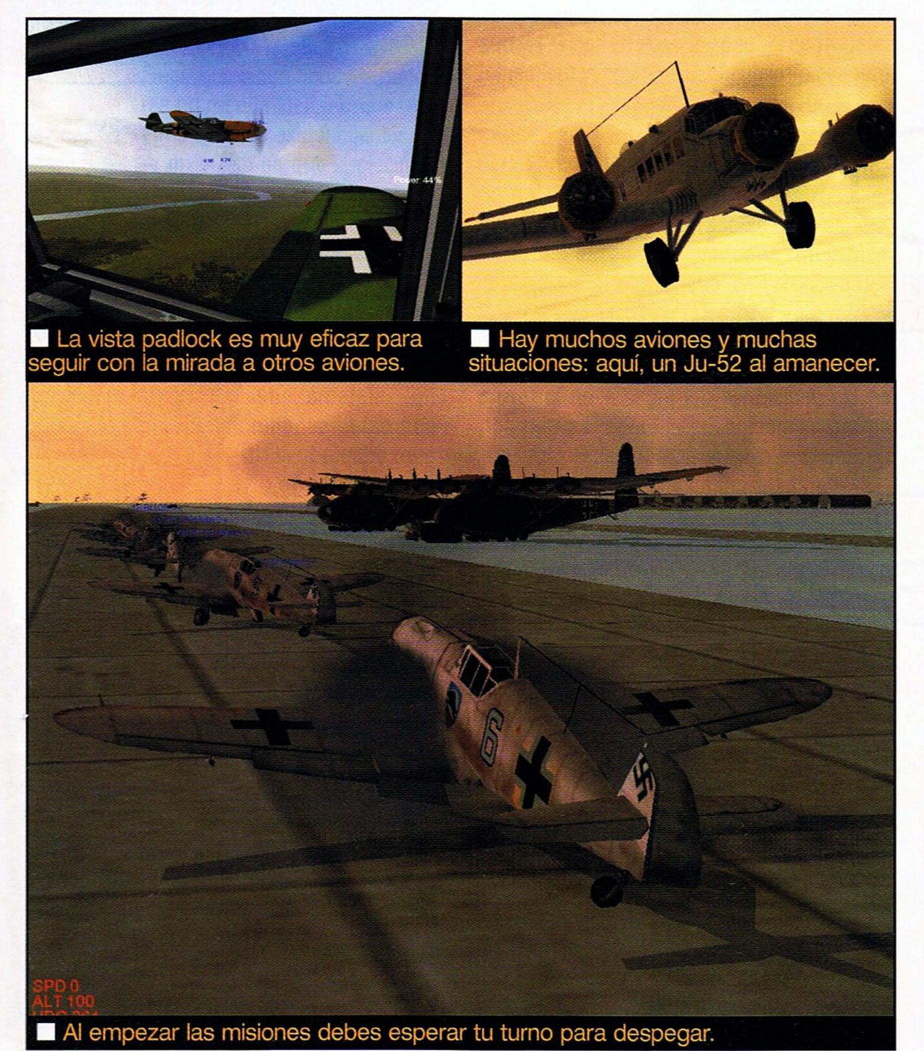
Flight Simulator 2002 (17%*)	IL-2 Sturmovik (45%*)	Comanche 4 (12%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de simulación.

Aun así, al simulador del año no le faltan detractores. Tal vez uno de los argumentos más esgrimidos en su contra es la dificultad para apuntar, algo que pasa incluso a pilotos muy experimentados cuando las opciones de realismo están al máximo. Pese a todo, éste es un detalle de verosimilitud en la simulación, ya que era difícil tanto pilotar esas potentes bestias como acertar a algo o lograr que dichos aciertos produjesen un derribo. Así que la frustración que produce no acertar ni a la de tres debemos podemos tomárnosla como el debido homenaje a la fidelidad histórica.

Un ámbito en el que *IL-2* triunfa de forma contrastada es el de Internet. Entre sus opciones multijugador encontramos desde combates de todos contra todos hasta campañas on line, pasando por las espectaculares misiones cooperativas o por equipos. De este caldo de cultivo han salido gran cantidad de nuevos camuflajes e incluso aviones en modelos 3D, que luego se han ido incorporando a los parches oficiales.

En resumen, *IL2* lo tiene todo y todo bueno: gráficos, sonido, modelo de vuelo, campaña histórica, combate on line... Y estamos seguros de que este simulador va a seguir creciendo. La creación de Oleg Maddox ha resultado ser un clásico instantáneo cuyo reinado puede durar años.



La vista padlock es muy eficaz para seguir con la mirada a otros aviones.

Hay muchos aviones y muchas situaciones: aquí, un Ju-52 al amanecer.

Al empezar las misiones debes esperar tu turno para despegar.

SIMULACIÓN A LA CARTA

Por M. A. "Gadget" González

Ya nos gustaría a los aficionados a la simulación quedarnos como estamos. Hemos pasado por mejores tiempos, pero más largo aún ha sido el periodo de sequía. Por eso, aunque hayan sido pocos los títulos aparecidos esta temporada, éstos han cubierto la necesidad de todos los aficionados desde los más exigentes a los más conformistas. A pesar de haber aparecido algún simulador de trenes, los aviones siguen siendo los preferidos por los usuarios.

Tanto los aficionados a la simulación de combate como al vuelo civil han contado con propuestas de gran calidad. Sobre todo destaca *IL-2 Sturmovik*, una obra maestra que ha sido posible gracias a la obstinación de Oleg Maddox. Este simulador de la Segunda Guerra Mundial es prácticamente perfecto gracias a la combinación de unos gráficos detallados y unos modelos de vuelo realistas. Su editor de misiones y capacidad multijugador hacen prever que éste sea uno de esos simuladores que aguantará años en los más alto, como sucedió con *Falcon 4*.

En el presente estamos bien servidos. Confiemos que el futuro no nos decepcione.





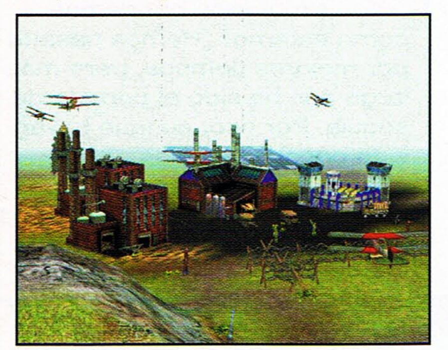
EMPIRE EARTH

CLASE DE HISTORIA



Este año no hemos asistido al nacimiento de ningún *Black & White*. A falta de títulos grandilocuentes y cargados de pretensiones revolucionarias, hemos tenido que elegir entre un puñado de juegos de apariencia más modesta pero capaces de aportar ideas interesantes y probables direcciones de futuro.

Empire Earth es innovador por la forma en que ha integrado en un todo coherente elementos que funcionaban a la perfección en otros juegos. La dinámica general es muy similar a la de *Age of Empires*: se basa en la recolección de recursos y en la creación de unidades militares con las que iniciar un proceso de expansión. La primera novedad sustancial añadida a esta vieja fórmula ha sido la incorporación de escenarios y unidades en tres dimensiones, algo que ya hizo con éxito *Shogun: Total War*. La diferencia es que este último juego estaba centrado en la estrategia militar; hasta ahora nadie había intentado hacer cien por cien compatibles las 3D con la gestión y acumulación de recursos.



Empire Earth ha desbordado los límites del género con la posibilidad de expandir nuestra civilización desde la prehistoria a un futuro lejano. Los diferentes ritmos en el desarrollo tecnológico de las civilizaciones han dado como resultado una jugabilidad más rica. Apuntó una dirección hacia la que muchos otros juegos se dirigen actualmente.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

GTA III

No se puede discutir que la sensación de libertad que transmite esta saga está al alcance de muy pocos títulos. Además, ahora es en 3D. Son argumentos que no han pasado desapercibidos en la votación popular.



GOTHIC

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Gothic es algo así como el juego revelación por antonomasia. No entra en ninguna de las quinielas, nadie da un duro por él y acaba llevándose el gato al agua. De hecho, a finales del año pasado se publicó la versión en inglés y no ha sido hasta hace unas semanas cuando hemos podido disfrutar de la edición en castellano.

Las primeras noticias sobre *Gothic* auguraban lo peor: una de esas mezclas de géneros que están destinadas al fracaso. Los aficionados al rol se pusieron a la defensiva al ver asociadas a este título palabras como acción y aventura. Para colmo, no incluía ni opciones multijugador ni la clásica ficha de creación de personaje. Pero estas dudas quedaron inmediatamente aparcadas en cuanto el juego asomó la cresta. Unos gráficos dignos del mejor de los juegos de acción servían de marco para una aventura de desarrollo tan absorbente como poco lineal. El componente de rol venía garantizado por lo mucho que influían las decisiones del jugador en la forma en que evolucionaba el juego. La decisión de unirse a ciertos personajes no jugadores alteraba significativamente los finales posibles.

Además, la falta de un proceso "rolero" de creación de personaje venía compensada por la forma en que las habilidades de éste evolucionaban durante del juego, definiendo poco a poco la clase y las especializaciones de tu otro yo virtual. Si a eso añadimos un sistema de combate sencillo pero adaptado al ritmo del juego, ya tenemos el cruce entre rol y acción capaz de entretener a casi todo tipo de jugadores.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

GTA III

Otro premio para este juego. Quizás el hecho de que sea una conversión de consola había hecho dudar de las posibilidades de este título. La cuestión es que los lectores lo han elegido como la sorpresa más agradable del año por delante de *Max Payne* y *Medal of Honor*.



ANACHRONOX

LA VERDAD ESTÁ AHÍ AFUERA

Tras *Deus Ex*, Ion Storm empezó a dar palos de ciego. Tras fracasar estrepitosamente con *Daikatana*, intentaron recuperarse con un juego con alma de consola, *Anachronox*, que no convenció del todo en su paso por el PC a pesar de tener un guión soberbio.

El juego nos sumerge en la historia de un investigador que trabaja para un sabio e inquietante anciano. Con ayuda de una secretaria virtual y una serie de extravagantes personajes, va desentrañando el secreto de una civilización que desapareció en circunstancias extrañas. La clave de todo está en el dominio de una tecnología alienígena. Una historia compleja pero bien desarrollada y salpicada de detalles de humor.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

MAX PAYNE

Un guión que se muestra mediante viñetas de cómic y el apoyo de una voz en off ha conseguido el premio de los lectores. Sin duda, se trata de una historia muy bien ambientada. Sólo *Myst III* ha conseguido hacerle algo de sombra.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

TERROR EN ALTA RESOLUCIÓN

Cierto, los gráficos no lo son todo. Pero importan. Y mucho. Elegir qué juego tiene los mejores no resulta fácil, porque una vez definidas una serie de exigencias técnicas, se llega a un punto en que la elección de unos u otros empieza a depender de gustos personales. Para ser todo lo objetivos que se pueda, hemos empezado por seleccionar aquellos juegos que han aportado avances en la tecnología gráfica y les hemos unido aquellos que mejor han integrado estética, argumento y atmósfera en un todo eficaz.

Ambos criterios llevan a *Return to Castle Wolfenstein*. El modelado de los personajes es excelente y resulta un placer observar sus movimientos desde lejos. Incluso es interesante fijarse en los pequeños detalles, como los labios cuando hablan o la expresión de sus rostros. Pero lo que marca diferencias es el aspecto de los escenarios, variados, muy bien resueltos y con un toque singular de misterio tanto en interiores como en exteriores. Brillante también es el efecto del lanzallamas, que ya ha sido imitado por otros juegos.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Plena coincidencia entre redactores y lectores. Los gráficos del juego de id Software han convencido a todo el mundo. De hecho, en la votación popular ha ganado de calle. Por detrás quedaron *Max Payne* y *GTA III*.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

LOS GRITOS DEL SILENCIO

Medal of Honor es un clásico más por su realismo casi mágico que por su irregular diseño de misiones o sus notables pero no excelentes gráficos. Pese a todo, el apartado en que brilla con luz propia es el del sonido, un elemento esencial para facilitar la inmersión en el juego.

En su misión estrella, la del desembarco en Omaha, se aprecia de manera muy clara qué puede aportar una buena banda sonora a una experiencia lúdica como ésta. En cuanto la acción arranca, se abren las compuertas del transporte y las balas empiezan a silbar a tu alrededor. Mientras corres en busca de una posición a cubierto de los disparos de la artillería enemiga, te sumerges en un bosque de gritos desgarrados, detonaciones, órdenes y voces arrasadas por la histeria. Una experiencia estremecedora que pone los pelos de punta a cualquiera.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

También en esta categoría hay coincidencia entre nuestra valoración y la vuestra. Sólo *Return to Castle Wolfenstein* le pudo hacer algo de sombra en la votación popular de este apartado.



GHOST RECON DESERT SIEGE

UN SAFARI LETAL



Últimamente Red Storm nos estaba sometiendo a una dieta de insulsos refritos de *Rainbow Six*. Pero tan miserable política ha llegado a su fin con *Ghost Recon*, una de las mayores sorpresas del año pasado. El salto cualitativo experimentado por el juego en casi todos sus aspectos fue impresionante. Tanto, que prácticamente se podía hablar de perfección hecha juego. Aun así, la expansión *Desert Siege* se encargó de demostrarnos poco meses más tarde que incluso la aparente perfección es mejorable.

Desert Siege conserva el extremado realismo gráfico de *Ghost Recon* y también la calidad excepcional de su sonido, que no sólo facilita la inmersión, sino que incluso puede ser utilizado como un elemento táctico lleno de posibilidades. Las mejoras fundamentales empiezan por la inteligencia artificial: *Ghost Recon* ya te rodeaba de un grupo de compañeros con los que no dudarías en adentrarte en el mismísimo infierno, pero *Desert Siege* se encargó de compensar los bandos enfrentados con enemigos de una excepcional profesionalidad y perspicacia.

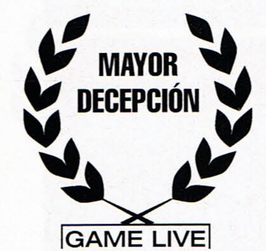
A excepción de algún despistado que se deja guiar demasiado por las señales acústicas, estos rivales son un auténtico reto para la mejor de las unidades militares de reconocimiento. Además de una serie de mejoras menores, los desarrolladores de *Desert Siege* decidieron potenciar más el apartado multijugador con un par de modos más: asedio y dominación.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

BLACK & WHITE: CREATURE ISLE

Si el original ya era un prodigio de diseño, esta expansión le añadía un toque adicional de diversión a la obra maestra de Peter Molyneux. Eso es algo que no han pasado por alto los lectores.



COMMAND & CONQUER RENEGADE

NO TODO EL QUE ARRIESGA GANA

No es que se trate de un mal juego, pero sí de uno que ha traicionado cruelmente las expectativas puestas en él. Westwood quiso jugar fuera de casa. Y no en cualquier sitio, sino en el competitivo universo de la acción. Por eso, los reyes de la estrategia han encajado una seria derrota de la que esperamos se recuperen en breve.

El largo y excesivamente publicitado proceso de desarrollo también ha acabado jugando en su contra. El juego nació viejo, ofreciendo gráficos que apenas aportaban nada nuevo y a duras penas alcanzaban el notable. Poco para tanta expectación. Pero la mayor piedra con la que tropezó Havoc en su asalto al género rey fue la inteligencia artificial de los enemigos, que sólo suponían un reto porque atacaban en manada.

Por último, tampoco estuvo a la altura de lo esperado la que debía ser la opción estrella: la de pilotar los vehículos que tantas veces habías construido en los juegos de estrategia. Las diferencias entre los distintos vehículos eran mínimas, con lo que esta esperada opción acabó siendo un complemento sin apenas relevancia. El modo multijugador era la última esperanza de este desafortunado título, pero tampoco este apartado está cosechando en la Red el éxito que se le suponía.





LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

FIFA FOOTBALL 2002

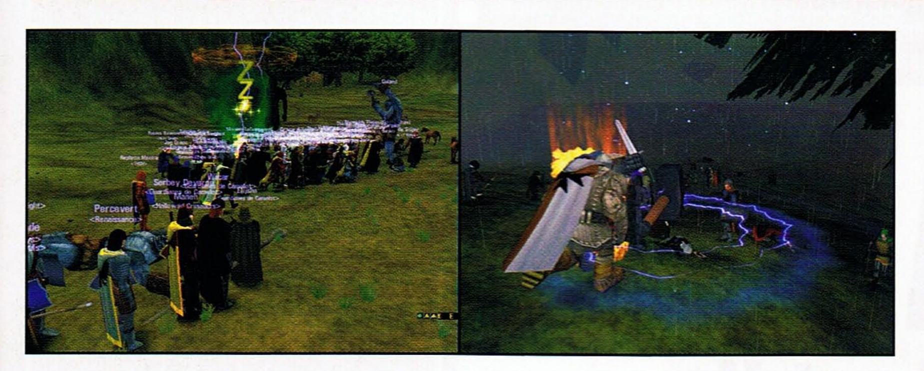
Esta saga provoca pasiones y urticarias a partes iguales. Paradójicamente está en el podium de juegos de deporte y también ha sido el más votado en el apartado de decepciones de la temporada.



DARK AGE OF CAMELOT



UNA LEYENDA PERSISTENTE



A este juego le sobran virtudes para ser considerado el mejor producto on line de la temporada. Si algo le falta es alguien que se decida a distribuirlo en España. Por ello hemos decidido obviar que sólo se puede encontrar de importación y encumbrarlo a lo más alto de los universos persistentes.

Se trata de un completo mundo de fantasía inspirado en la Inglaterra de los inicios de la Edad Media. El rey Arturo acaba de morir y tres facciones se disputan el control del que un día fue el reino de Camelot. Los recién llegados a este universo deben elegir a cuál de los tres reinos se unen y cuál es la clase que determinará la evolución posterior de sus personajes. Las posibilidades son muchas, pero a grandes rasgos puede elegirse entre varios tipos de magos, guerreros, exploradores o sanadores.

Además de gráficos elegantes, el juego ofrece una fórmula llena de intensidad y dinamismo. En los meses de juego casi continuo que se necesitan para alcanzar el máximo nivel, te verás enzarzado en una serie interminable y variada de búsquedas, interactuarás constantemente con otros jugadores y personajes guiados por IA y explorarás y combatirás a destajo.

La guinda la aporta el apasionante sistema de combates entre reinos. En ellos pueden participar personajes de todos los niveles y consisten en desplazamientos masivos a las fronteras entre los reinos para hacerse con el control de las fortalezas allí situadas.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

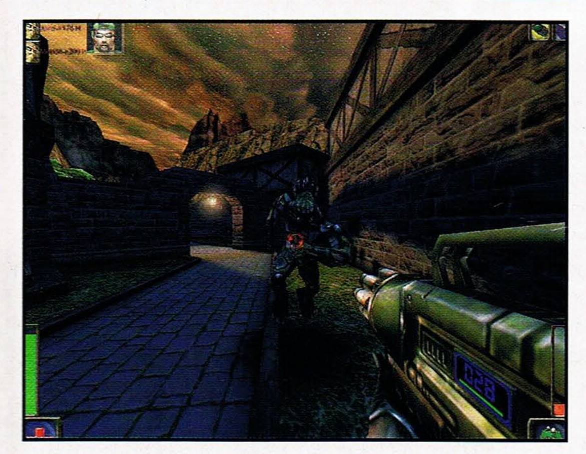
EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN

La votación popular ha encumbrado la expansión de un juego muy consolidado al primer puesto de los productos on line. Por detrás han quedado el modo multijugador de *Return to Castle Wolfenstein* y, pese a la falta de distribución en nuestro país, *Dark Age of Camelot*.



OPERATION NA PALI

MEJOR SOLO QUE MAL ACOMPAÑADO



Un mod de reciente aparición que ya puede presumir de un nivel incluso superior al de los consagrados *Counter Strike* y *Day of Defeat*. Sus desarrolladores son un equipo amateur con una edad media que no supera los 20 años. A diferencia de la mayoría de sus competidores, han optado por partir de un juego multijugador y transformarlo en una experiencia de juego en solitario con su propia interfaz y argumento. No faltan introducciones informativas y secuencias de transición para dar coherencia a un argumento que se basa en una misión de rescate fallida.

Suele decirse que un buen mod es aquel que convierte el juego original en una experiencia completamente nueva, y eso precisamente es *Operation Na Pali*. Más que una variación sobre la fórmula de *Unreal Tournament*, puede presumir de juego de acción individual de pulcra factura y electrizante ritmo. La historia de este mod, muy bien elaborada, se sitúa poco después del primer *Unreal* y empieza cuando eres enviado al planeta Na Pali y eres capturado. A partir de ahí dispondrás de bastantes de horas de juego en solitario, algo de mucho mérito tratándose de un mod.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

COUNTER STRIKE 1.5

Counter Strike sigue mejorando actualización a actualización, algo que se ha visto reflejado en la votación popular. A cierta distancia han quedado *Day of Defeat* y *Quake III Rally*. Las modificaciones de *Half-Life* y *Quake III* copan las primeras posiciones



Tras cuatro años de espera, el simulador criminal de Illusion ya está casi listo para saltar al arcén. Si nada se tuerce, a finales de este verano **podrás sumergirte al fin en este mar de golpes maestros**, extorsiones, robos y demás. ***Mafia*** se presenta en sociedad. Y **no va a pasar desapercibido**.

MAFIA
The City of Lost Heaven

Por J.J. Cid

Los juegos cuyo desarrollo se alarga más de lo previsto suelen despertar sospechas. Una idea que resultaba fresca y original hace unos años tal vez ya no resulte tan interesante ni atractiva cuando por fin salga a la luz. Pero lo que hemos visto de *Mafia* hace que apostemos por aparcar sospechas injustas y conservar la esperanza. Todo en él conduce al optimismo: un gran motor gráfico, una ambientación de cine y un cuidado diseño de escenarios. Aun así, los años transcurridos no juegan a su favor. Otro Don ha entrado en la ciudad y no parece estar de paso. Los sicarios de *Mafia* tendrán que jugar muy duro si quieren desbancar de su territorio a *GTA3*, el actual Padrino del caos callejero.

Mafia es Mafia

Por si alguien aún no sabe lo que puede encontrar en este juego de Illusion Softworks, una sola frase servirá para que todos nos situemos: coge *GTA3*, ubícalo en los salvajes años 30 estadounidenses, en una ciudad corrompida y dominada por familias de delincuentes y el resultado se asemejará muchísimo a *Mafia: The City of Lost Heaven*.

Hace unos días tuvimos la oportunidad de darle un buen repaso a la última versión disponible de *Mafia*. Y lo cierto es que el juego presenta un aspecto excelente. Tras una maratoniana sesión de asesinatos, ajustes de cuentas y persecuciones, nuestro tono al hablar bajó unos puntos hasta hacerse casi inaudible, a lo que se unió una sequedad enfermiza de garganta, que convirtieron nuestra voz en una especie de gruñido seco y distante. Tan solo pudimos articular dos palabras mientras nos rascábamos convulsivamente el cuello: "*va bene*".

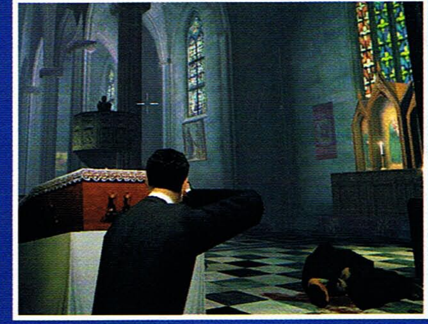
El aspecto del juego parece ya a estas alturas impecable. Todos los escenarios reflejan la ambientación típica de las películas de gángsteres de la época, con iglesias, muelles, núcleos urbanos, puentes abandonados, etc. Todos los lugares elegidos nos traen a la



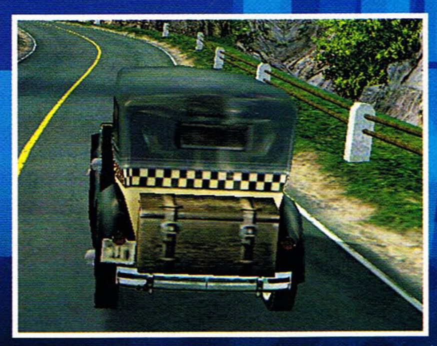
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Illusion Softworks
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Si te gustaron *Max Payne* y *GTA3*, y tus películas favoritas son aquellas que cuentan la azarosa vida de la "Familia", estás de enhorabuena. Un argumento de cine y un desarrollo a la altura de los grandes del género invitan a pensar que tanto retraso puede haber merecido la pena.


Los Salieri juegan duro y no van a respetar ni un recinto sagrado como éste.


La recreación de los automóviles se ajustará a los modelos de la época.


Los comienzos de Tommy fueron al volante de un taxi, y eso se nota en su modélica conducción.



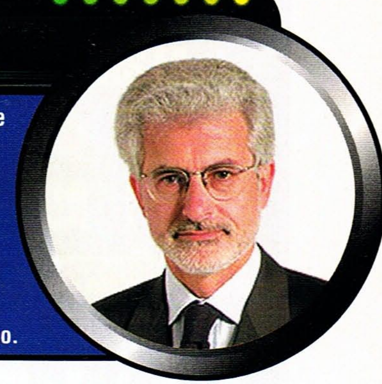
memoria algún momento importante de una película de mafiosos. *Los intocables de Eliot Ness*, *El padrino* o *Uno de los nuestros* han podido servir de inspiración para sus veinte misiones. Aunque puedan parecer pocas, seguro que no lo van a ser, ya que cada misión se ramifica en submisiones que aumentan vertiginosamente la vida útil del juego.

Entrevista con el mafioso

El juego te pondrá en la piel de un sicario de los Salieri, la más temida familia de Lost Heaven. Al comienzo de cada misión, asistirás a una charla informativa en la que se te asignarán trabajillos a realizar de forma expeditiva y eficaz. La trama argumental de *Mafia* será a todas luces uno de sus puntos fuertes. Tanto su desarrollo como el uso de las cámaras responde a una concepción cinematográfica que hará que el juego resulte muy atractivo.

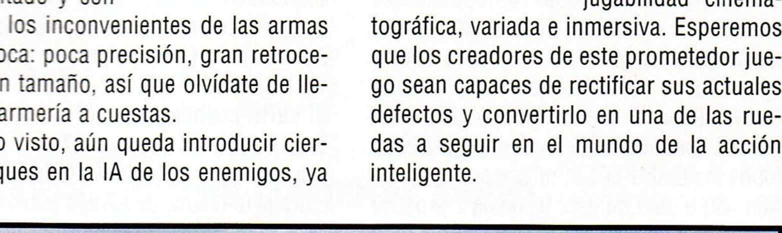
POLÉMICA A LA ITALIANA

Todavía no está claro si *Mafia* llegará a publicarse en Italia. De hecho, el presidente de la comisión antimafia de ese país, Roberto Centaro, manifestó hace unos meses que haría lo posible por impedirlo al considerar que supone "una guía para convertirse en mafioso". El equipo de desarrollo se ha defendido aduciendo que el juego se dirige a un público adulto, está ambientado en los años 30 y que es prematuro juzgarlo cuando todavía no se conocen sus detalles. Por supuesto, también han dicho que su juego es sólo eso, un juego.



Lo más audaz de esta puesta en escena es que las misiones acaban siendo radicalmente diferentes de lo que al principio se esperaba de ellas. Durante el transcurso de la acción, un objetivo puede cambiar y modificar substancialmente la forma en que tienes que jugar. Todos estos giros argumentales se sustentarán en unas escenas perfectamente integradas en la acción, ya que en ellas se ha utilizado el motor del juego.

El desarrollo de la acción se alejará bastante del típico corre-dispara-corre. En *Mafia* tendrás que hacer perfecto uso del entorno y de las armas para ir subiendo peldaños en el mundo del hampa. Tu arsenal será limitado y contará con los inconvenientes de las armas de la época: poca precisión, gran retroceso y gran tamaño, así que olvídate de llevar una armería a cuestas.



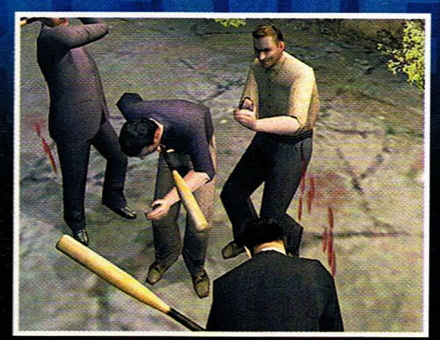
Las veinte misiones del juego tienen un incuestionable sabor cinematográfico

Por lo visto, aún queda introducir ciertos retoques en la IA de los enemigos, ya que en muchas ocasiones se lanzan en plan kamikaze a doblar una esquina o a abrir una puerta sin tan siquiera imaginarse que Tommy (tu hombre) les estará esperando al otro lado. Esto, unido a pequeños errores de *clipping* y detección de objetos, es lo único que puede alejar a *Mafia* de ser uno de los juegos de referencia del género.

Por el camino se ha quedado la opción multijugador. Hubiese resultado divertido competir con otro jugador por el control de Lost Heaven, pero eso hubiese obligado a renunciar a alguna de las ideas que los desarrolladores querían incorporar a la partida individual. Así pues, podemos esperar jugabilidad cinematográfica, variada e inmersiva. Esperemos que los creadores de este prometedor juego sean capaces de rectificar sus actuales defectos y convertirlo en una de las ruedas a seguir en el mundo de la acción inteligente.



No está previsto que *Mafia* sea un juego indicado para jóvenes imberbes.



Nuestro amigo Tommy tiene una afición desmesurada por el béisbol.



Si bebes, no conduzcas. Es otra recomendación de la Dirección General Mafiosa para una ciudad mejor.



En los años 30 la patronal tenía otros métodos para conseguir que los sindicatos entraran en razón.

ICEWIND DALE II

Por J.J. Cid

Nadie duda que el motor Infinity ha hecho de padre y de madre de un montón de buenos juegos de rol. **La apuesta de Black Isle consiste en demostrar que hoy por hoy sigue siendo una herramienta válida.** El siguiente asalto en esta lucha contra el tiempo va a titularse *Icewind Dale II*.

Muchos opinan que el Infinity Engine es el motor ideal para crear un buen juego de rol. Es capaz por sí solo de representar convincentemente el transcurso de la aventura y manejar todas las operaciones aritméticas derivadas de las numerosas tablas que se manejan en los juegos de este tipo. Eso ha motivado que fuese durante varios años el motor más popular del género, garantía de éxito casi seguro para todos los títulos que lo utilizasen.

Aun así, el uso de esta tecnología produce juegos que no siempre convencen del todo al núcleo de jugadores más curtidos. La mecánica en el desarrollo de su aventura suele ser bastante monótona y apenas plantea situaciones distinguibles a lo largo de la trama del juego. De hecho, todos estos títulos se parecen excesivamente entre sí. Esto plantea la duda en cuanto a la adquisición de un juego como producto completo cuando lo que se está adquiriendo parece más un módulo para un juego base.

El valle mentolado

Tras el primer *Icewind Dale* y sus dos expansiones, es lógico que esta segunda entrega te resulte de lo más familiar. En ella



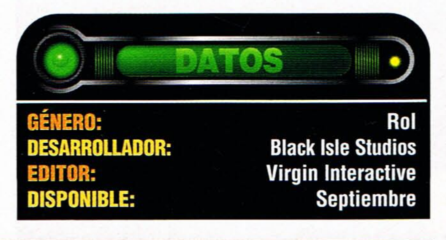
Nuestras andanzas comenzarán en la ciudad portuaria de Targos.



Las pautas de comportamiento de los enemigos serán similares a las de títulos anteriores.



Encontrarás alrededor de 300 hechizos disponibles.



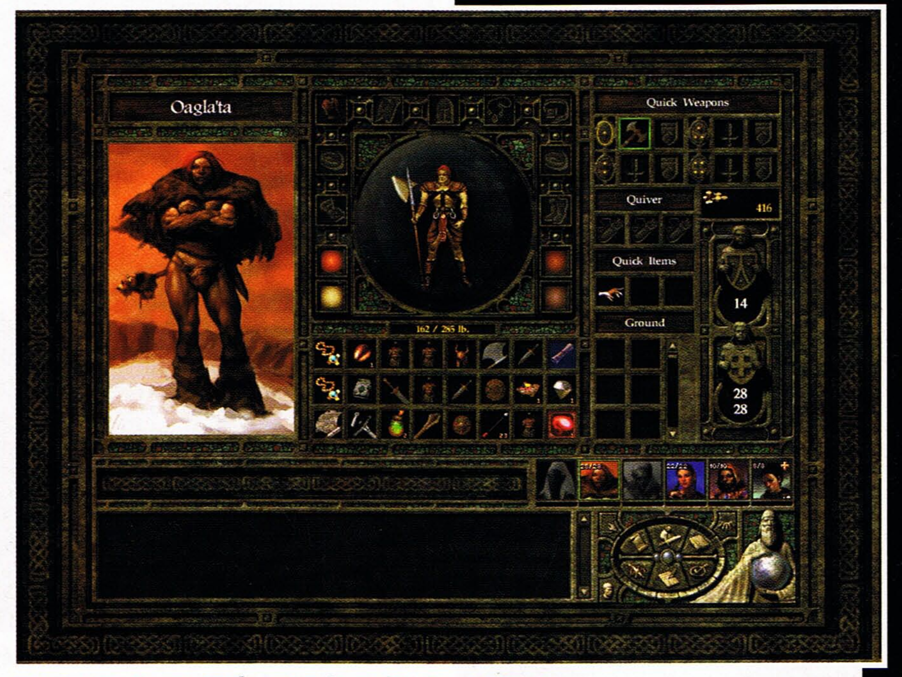
DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Black Isle Studios
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Septiembre

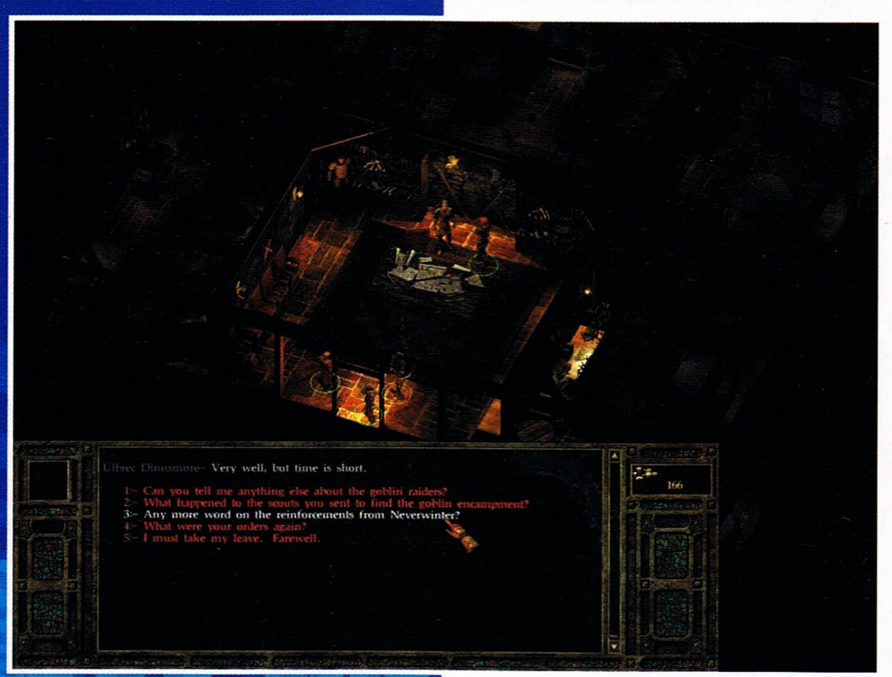


EN RESUMEN

Icewind Dale II promete renovar completamente el juego original. Incluirá nuevas reglas, nuevos enemigos, más hechizos...Vamos, todo nuevo. Muchas novedades que esperemos que sean suficientes para quitarnos la sensación de estar ante una simple expansión y no un juego completo.



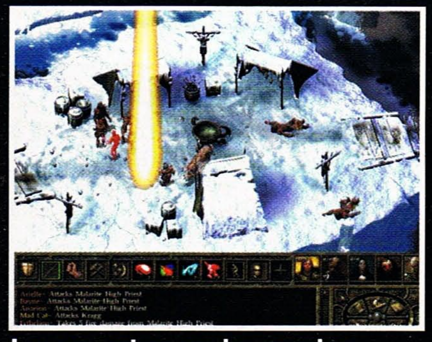
Las ilustraciones están entre lo mejorcito del juego.



Con tanto juego sobre los Reinos Olvidados, podríamos hacer una completa tesis sobre ellos.



Icewind Dale II **nos reserva algunos momentos espectaculares.**



Los encuentros con los enemigos serán intensos y constantes.

encontrarás una nueva aventura que se desarrollará en la franja norte de los Reinos Olvidados, un territorio fácilmente reconocible para los aficionados a la literatura fantástica, más concretamente a aquellos seguidores del escritor R. A. Salvatore y su popular personaje *Drizzt, el elfo oscuro*.

La acción va a desarrollarse una generación después de los sucesos acontecidos en entregas anteriores, detalle que justifica argumentalmente que no puedas usar los personajes que tenías de anteriores aventuras. De esta forma, Black Isle va a evitar todo tipo de problemas de equilibrio entre personajes de diferentes niveles y hará que todos partamos de cero en un marco completamente nuevo.

Hablando de novedades, el reclamo principal de este título será el uso de la renombrada tercera edición de las reglas de *Dungeons & Dragons* (si ganase un euro cada vez que escribo esta denominación, estaría forrado). Junto a ellas, se van a incluir nuevos tipos de personajes, nuevas razas y nuevos hechizos. También podrás crear personajes multiclase, con lo que aumentan considerablemente el número de combinaciones disponibles a la hora de crear un personaje original. Para aquellos que prefieran que se lo den todo hecho, se incluirá la opción de jugar con un grupo predeterminado de personajes. Y no estamos hablando de diferentes personajes unidos para confeccionar un grupo, sino de un equipo al completo, con un pasado, unos intereses similares y un nombre de guerra común. En fin, un concepto bastante original.

Los combates serán el tronco principal que sustente el diseño de la acción del juego

Rol con mucha acción

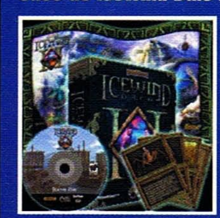
Icewind Dale II continuará con la "original" concepción de juego de rol que tenía su anterior entrega. No llega a ser un *Dungeon Siege* o un *Diablo II*, pero los combates constituirán el tronco principal que sustente el diseño de la acción. Por supuesto, es más que probable que así consiga mayor número de jugadores, ya que resultará atractivo a aquellos que tienden a perderse cuando se les otorga libertad de acción y prefieren sentirse siempre dentro de unos cauces prefijados. Esta limitación (relativa) en la fórmula de juego permitirá disfrutar de una historia densa, desarrollada al detalle y muy bien hilvanada. Tal vez la sucesión de combates haga que alguna de las fases resulte monótona, pero la historia en la que está enmarcado el juego promete ser tan interesante como la del juego original y su expansión, *Heart of Winter*.

En cuanto a la longevidad del juego, puedes estar tranquilo, ya que los desarrolladores aseguran que durará tantas horas como *Icewind Dale* y *Heart of Winter* juntos. Además, se incluirá un modo de dificultad llamado Heart of Fury en el que los combates serán extremadamente duros.

Está claro que *Icewind Dale II* no pretende revolucionar el rol para compatibles. Más bien todo lo contrario: el público potencial de este título está entre los miles de usuarios que disfrutaron con su anterior entrega y sus expansiones y están predispuestos al disfrute de las heladas aventuras que traerá *Icewind Dale II*. Entre el resto de aficionados al rol, no faltará quien vea esta secuela como un simple intento de exprimir un poco más la infatigable gallina de los huevos de oro.

EDICIÓN COLECCIONISTA

No es extraño que juegos de este tipo cuenten con una edición para coleccionistas. Por desgracia, salvo en casos contados, también es habitual que en nuestro país nos quedemos sin ella a causa del limitado volumen de ventas. Todo indica que va a ser el caso de *Icewind Dale II*, que contará con una edición especial en su versión en inglés que sólo podrás conseguir de importación. Obviamente, todo estará en inglés y está previsto que incluya un manual del juego perfectamente encuadernado, un mapa de tela en color, cuatro cartas de personajes, un dado de rol especial, una libreta de Black Isle Studios y unas pegatinas con logotipos de Black Isle Studios y *Icewind Dale*.





EMPERADOR
El nacimiento de China

Por J. Font

La línea empezada con *Caesar* llegó a su cenit con *Faraón* y luego empezó a languidecer con *Zeus* y compañía. Ahora, Impressions Games **se lleva su juego de gestión y crecimiento al Extremo Oriente**. Y va a añadirle opciones para jugar acompañado.

Tras darle un buen repaso a romanos, egipcios y griegos, Impressions Games ha saltado al otro extremo del mundo para que esta vez sean los chinos (los de antes, los que no eran comunistas) quienes nos abrumen con su milenaria concepción de la estrategia. Tu objetivo no será otro que reconstruir el imperio amarillo, Gran Muralla incluida. En cuanto a fórmula de juego, la novedad es que los templos de *Faraón* y los dioses metomentodo de *Zeus* van a ser substituidos por héroes.

Estos personajes serán los encargados de marcar la diferencia en las partidas gracias a un amplio repertorio de habilidades especiales. Impressions Games está teniendo muy en cuenta la historia, cultura y mitología chinas para darle al juego un aire decididamente místico y cien por cien oriental. Así, te tocará lidiar con sociedades multiconfesionales, por lo que deberás construir templos y pagodas para todos los gustos, no sea que alguien no pueda profesar su religión. Además, la gente bien de tu civilización tampoco estará muy dispuesta a compartir su espacio vital con los trabajadores y demás chusma, con lo que tendrás que construir barrios bien diferenciados e incluso separar unos de otros con murallas.

Mucho chino en China

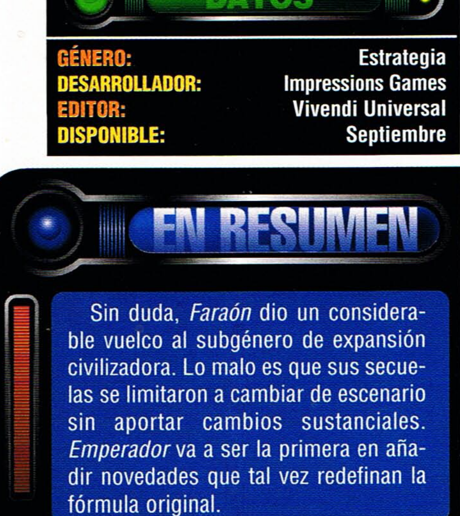
La ubicación exacta de los edificios también va a tener su importancia, ya que el juego recoge la doctrina filosófica china del equilibrio y de las buenas y malas influencias entre objetos. Un edificio mal ubicado tal vez no influya mucho, pero si empiezas a construir de forma desordenada, pronto tendrás que recurrir a medidas tan extremas como las de Nerón y pegarle fuego a tu propia ciudad para empezar de nuevo.

El estilo de juego volverá a basarse en crear infraestructuras e irlas ocupando y poniendo en marcha a medida que lleguen inmigrantes dispuestos establecerse en tu ciudad. Se trata de hacer realidad el sueño de la Transición española y darle a todos una vivienda digna y un puesto de trabajo. Si lo consigues, tu ciudad crecerá sin traumas ni disturbios.

La agricultura es una de las claves para mantener alimentado al personal.



Un mapa te guiará a través de tu creciente imperio. ¿Llegará tu población a los mil millones?



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Impressions Games
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

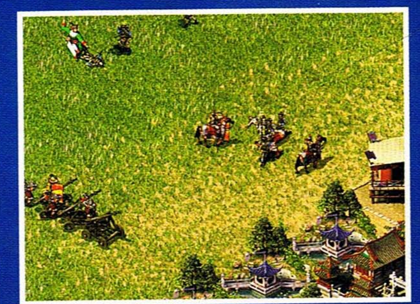
Sin duda, *Faraón* dio un considerable vuelco al subgénero de expansión civilizadora. Lo malo es que sus secuelas se limitaron a cambiar de escenario sin aportar cambios sustanciales. *Emperador* va a ser la primera en añadir novedades que tal vez redefinan la fórmula original.

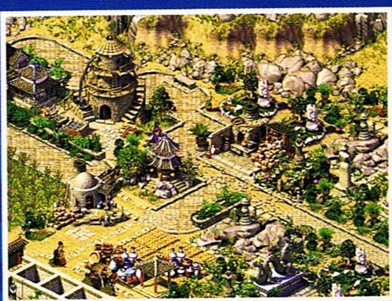


Podrás crear una nueva China. No faltarán personajes que te ayuden.



Las opciones bélicas incluirán asedios y asaltos a gran escala.


Las máquinas de asedio permitirán doblegar los muros más resistentes.


A medida que avance tu civilización, accederás a nuevos edificios y más opciones.



Adaptarse a la nueva cultura no te creará muchos problemas si has jugado a *Faraón* o *Zeus*.

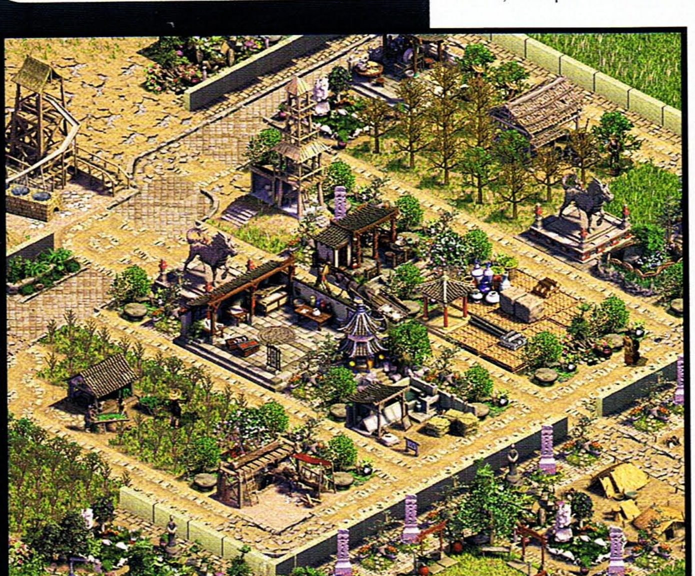
El modo multijugador marcará las diferencias entre *Emperador* y sus predecesores

Una vez realizado este primer objetivo, entrarás en fase expansiva. Crearás un ejército y, como ocurría en las versiones anteriores, podrás dedicarte a conquistar ciudades o simplemente saquearlas para engrosar tus arcas. Como viene siendo costumbre en los juegos de este tipo, los desarrolladores están incluyendo opciones diplomáticas y comerciales que darán algo de variedad a la forma en que se interrelacionen las ciudades. Y en cuanto a interfaz y gráficos, apenas va a haber cambios. Vuelve a apostarse por la perspectiva isométrica y la opción de girar el escenario en ángulos de 90°.

Guerra al tedio

Sí cambia el diseño de los edificios y de los personajes, mucho más detallado y lujoso, sobre todo en las animaciones de la actividad de los ciudadanos de la urbe. La estética de los edificios se adaptará al nuevo escenario, así que abundarán las construcciones con techos de madera tan características de la civilización china.

El juego seguirá los esquemas de los anteriores títulos de desarrollo de civilizaciones de Impressions. Pero la novedad más interesante radica en que *Emperador* va a contar con un modo multijugador. Con él podrás participar en partidas de hasta ocho jugadores, ya sea todos contra todos o con los jugadores agrupados en dos bandos.


La gente pudiente prefiere no mezclarse con los trabajadores, así que amuralla sus barrios.

La presencia de espías y emisarios encargados de establecer alianzas dará un toque de sofisticación estratégica a estas partidas. Además, la inclusión de estas opciones de juego se traduce en un incremento de las posibilidades bélicas, ya que se han introducido nuevas unidades y máquinas de guerra con las que doblegar las defensas.

En definitiva, que son las opciones de partida a varias manos las que van a marcar la diferencia entre *Emperador* y sus predecesores. Aun así, el hecho de que se pretenda que los servidores puedan guardar las partidas hace pensar que las opciones on line van a ser densas y complejas, sólo para incondicionales. De hecho, los desarrolladores estudian en estos momentos la posibilidad de incluir opciones algo más dinámicas.

Sea como sea, la buena noticia es que la saga que abrió *Caesar* en su momento tendrá continuidad en un juego que abandona el Mediterráneo para sumergirse en un entorno de ojos "lasgados" y campos de "aloz".



ANÁLISIS A LA CONTRA

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

¿Seis años para esto? En serio, yo no sería capaz de programar ni una versión simplificada del *Pong*, pero no creo que la conversión a 3D de un entorno de juego y la creación de un argumento que no ganaría ni un concurso escolar justifiquen tanta espera. Con *Warcraft* me pasa como con la nueva trilogía de *La guerra de las galaxias*, me coge muy mayor, con la capacidad crítica ya bastante desarrollada. Creo que el juego no ha crecido con nosotros, porque lo único realmente nuevo que ofrece son las opciones multijugador inspiradas en *StarCraft*. Para los adictos al módem, tal vez eso justifique la compra, pero yo creo que a un juego de Blizzard que tarda una eternidad en estar disponible lo mínimo que se le puede pedir es que ponga el universo lúdico patas arriba. Todo lo que no sea eso me parece quedarse corto. De verdad, no entiendo vuestro entusiasmo.
J. García Pérez (Madrid)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Noches de invierno en pleno verano. Rol en la era de la inseminación in vitro.

Calor, mucho calor. Y trabajo, mucho trabajo. Ése es el resumen apresurado de nuestro mes de julio. Las vacaciones las dejamos para mediados de agosto, en cuanto demos buena cuenta de las 148 páginas del número de septiembre.

Faltan cuatro semanas:

Brasil, la fiesta hecha fútbol, se ha llevado de calle el Mundial más exótico y raro que se recuerda. En esta redacción nos alegramos de que un hatajo de impresentables con simpatía y talento (como alguno de nosotros) hayan demostrado de nuevo que vale más un segundo de inspiración que treinta años de trabajo duro. ¿Verdad?

Faltan tres semanas:

Intenso debate epistolar entre nuestro ejército de analistas sobre cuáles son los mejores juegos de la temporada que acaba. La palma se la llevan Jiménez, polemista razonable y exquisito, y Ripoll, siempre dispuesto a compartir sus pensamientos con el resto de la comunidad Game Live en noches de soledad y alcohol de garrafón.

Faltan dos semanas:

Sánchez vuelve a darse a la fuga, esta vez con la absurda excusa de que aún le quedan días de vacaciones. No es que sean muchos, así que nuestro plusmarquista mundial de vuelos transatlánticos ha optado por quedarse en la ciudad, pasando calor y sometiéndose a extrañas operaciones de las que piensa informarnos en un futuro próximo.

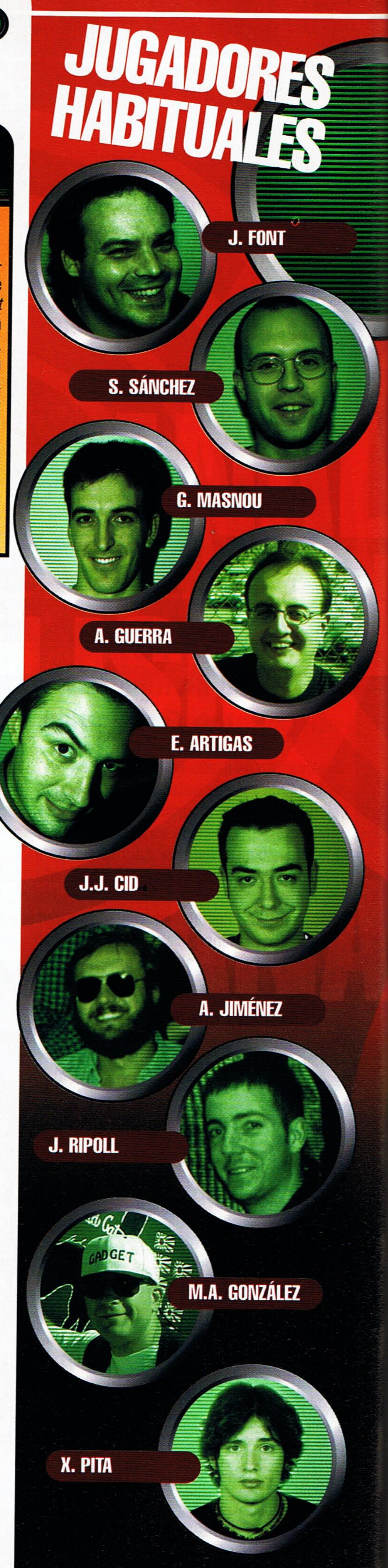
Falta una semana:

Despedida de soltero de un par de compinches de la editorial. Quien más quien menos encuentra una excusa digna con la que salir del paso. Bueno, todos menos Nava, que no perdona una fiesta y lo mismo se apunta a cuatro rotos que a nueve descosidos. La leyenda etílica del Rey de Reyes, el más supremo de los redactores, se agranda por momentos.

Hora cero:

Al final hemos cocinado un especial de agosto más que digno, sobre todo teniendo en cuenta que en verano abundan los juegos de medio pelo y demás aberraciones hechas software. Al menos *Neverwinter Nights* se ha encargado de mantenernos a flote en estos días crueles en que la gente hace cola para hundir los michelines en el Mediterráneo.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Malo es que con el calor que hace y las pocas ganas que tenemos de dar el callo estemos aquí, escribiendo esta absurda sección. Feo es que nos quejemos tanto y con tan poco motivo. Y bueno, que en cuanto esto acabe, nos vamos a imprenta y después a pescar tiburones azules en las Galápagos.



EL BUENO

Con *Neverwinter Nights* nos hemos dado una indigestión de rol de las que hacen época. Y eso es bueno. También es bueno que, por primera vez en el rol virtual, las riendas de lo que pasa en este universo de fantasía estén totalmente en nuestras manos. Ahora sí que los buenos de la función (o los malos, tú eliges) somos nosotros.



EL FEO

Quién iba a decirnos que una de las primeras películas Disney del nuevo milenio estaría protagonizada por un grotesco "perro mutante". Este primo lejano de Goofy y el vagabundo se crió en una constelación lejana alimentándose de polvo de estrella y residuos radioactivos. Y así ha salido, con una pinta que espanta.



EL MALO

De un tiempo a esta parte, los malos ya no son lo que eran. Donde antes había turbia seducción y perverso carisma, hoy encontramos atribulados funcionarios que hacen el mal como quien lleva la contabilidad de una pequeña empresa. Los de *Age of Wonders II* representan a esa nueva especie de malos-funcionario que tanto triunfa últimamente.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

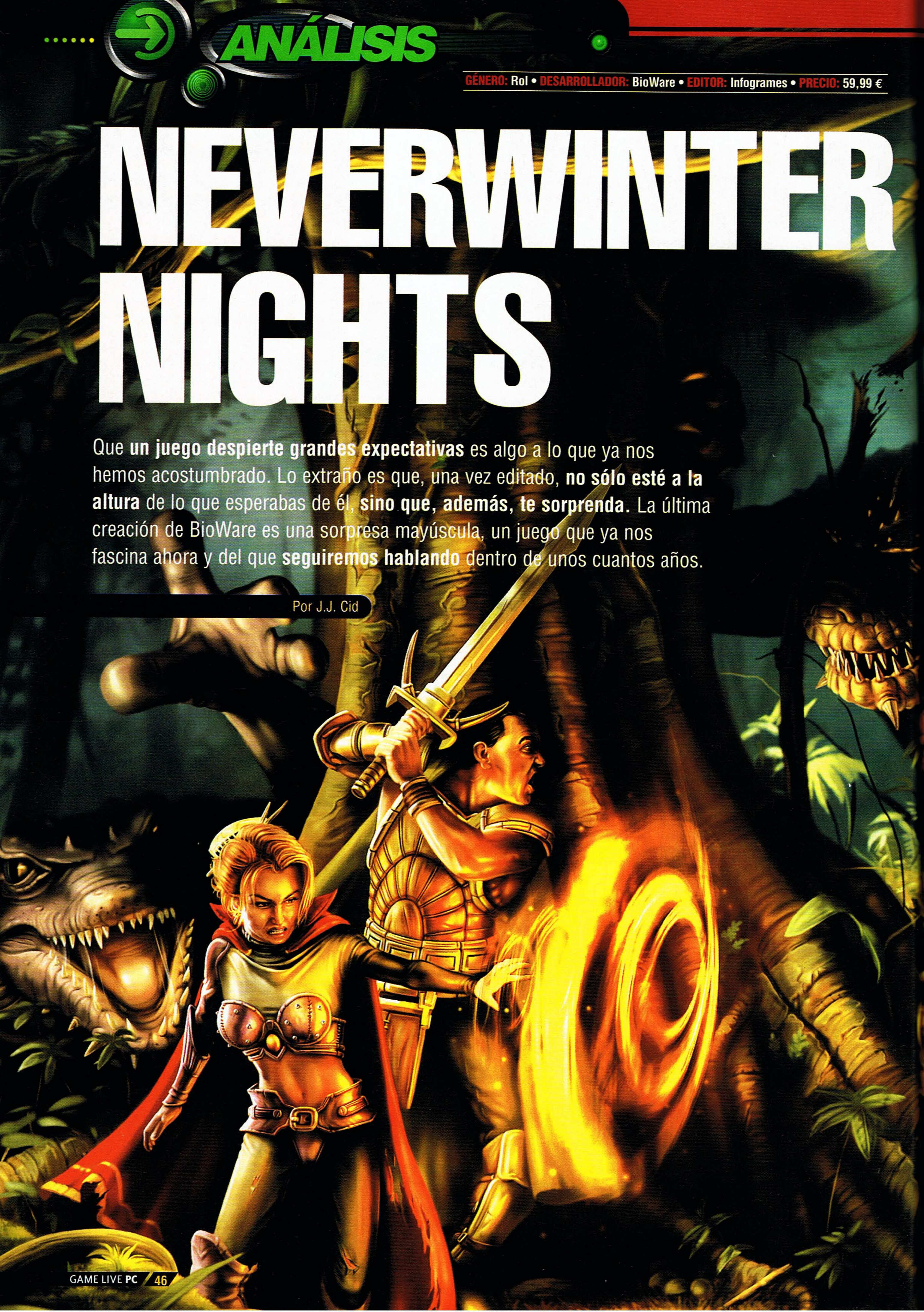
1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: BioWare • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 59,99 €

NEVERWINTER NIGHTS

Que **un juego despierte grandes expectativas** es algo a lo que ya nos hemos acostumbrado. Lo extraño es que, una vez editado, **no sólo esté a la altura** de lo que esperabas de él, **sino que, además, te sorprenda.** La última creación de BioWare es una sorpresa mayúscula, un juego que ya nos fascina ahora y del que **seguiremos hablando** dentro de unos cuantos años.

Por J.J. Cid





Neverwinter Nights se desmarca por completo de otros títulos de rol para compatibles. Es tal el impacto que puede suponer en el mercado de juegos de rol la llegada de un título como éste que seguro que muchos otros intentarán "captar su esencia" a partir de ahora.

Para definir el juego sólo se me ocurren frases grandilocuentes y exageradas. Aun así, voy a hacer un serio esfuerzo para no dejarme llevar por el entusiasmo y dedicar tanta atención a sus defectos (que los tiene, aunque pocos) como a sus virtudes. Pero no por ello pienses que la nota final no está justificada, ya que, con imperfecciones y todo, el juego es un doble tirabuzón hacia atrás con mortal incluido. Y eso debe valorarse mucho mejor que un simple saltito sencillo y rutinario.

Salto al vacío

Neverwinter Nights incluye en el mismo programa una aventura individual de considerable longitud, un completo soporte multijugador, una herramienta de diseño de niveles y otra para controlar partidas en red. Es algo así como comprar un libro de *dungeon master* (director de juego) para partidas de rol de mesa, pero además se puede jugar inmediatamente sin necesidad de ninguna otra persona.

Un solo producto ofrece todo el rol que necesitas, con múltiples opciones de juego y una profundidad que no encontrarás en ningún otro título disponible. Este juego sí puede optar a la nota máxima, por ambición y por alcance de su propuesta. Con él, BioWare ha dado un extraordinario salto al vacío asumiendo simultáneamente la tarea de crear una buena aventura, un buen editor, una opción DM adecuada y un soporte multijugador a la altura. Fallar en cualquiera de estos aspectos hubiese afectado a la valoración global del producto. *Neverwinter Nights* es algo así como un órdago a lo grande.

Para empezar, y tras unos cuantos años exprimiendo el Infinity Engine, BioWare ha optado por pasarse a las tres dimensiones y crear una herramienta totalmente nueva. Su nombre es Aurora Engine, y seguro que se hará igual de popular que su hermano. Este nuevo motor gráfico presenta la acción desde una perspectiva exclusivamente isométrica, aunque puedes desplazar la cámara, rotarla e incluso hacer zoom.

Para conferir mayor espectacularidad al apartado visual, se han incluido los típicos efectos de partículas para la representación de los diferentes sortilegios y demás parafernalia pirotécnica. Pero ahí no queda todo. Al igual que *Blade*, *Neverwinter Nigths* cuenta con una completa representación dinámica de luces y sombras. Todo un lujo para nuestra vista.

El colofón para esta espectacular puesta en escena lo ponen los personajes y demás


Los menús de inventario y personaje tienen un aspecto bastante familiar.


Los efectos de partículas generan un espectáculo visual extraordinario.

criaturas que pululan por los Reinos Olvidados. Su integración con el entorno es perfecta y su representación está a la altura de los fantásticos escenarios del juego. Son de agradecer pequeños detalles como la animación de lectura de un pergamino con sortilegio, la representación del descanso del guerrero (me recuerda a *EverQuest*) e incluso los requiebros de los personajes ante el envite de un adversario.

De todas formas, no todo iba a ser perfecto. En ocasiones, estos mismos personajes no saben cómo rodear una simple valla o cómo moverse cuando existen obstáculos en su recorrido. Aunque inviertas todos los puntos disponibles en modificaciones de su inteligencia, siguen comportándose de forma tan poco diligente como sospechosa. No produce una buena impresión que nuestro poderoso mago sea capaz de ejecutar correctamente un complicado sortilegio y a los pocos segundos se quede estancado cuando le propones un simple recorrido con obstáculos. Para seguir con la tónica de fallos de los personajes, comentar que eventualmente se presentan los inevitables errores de *clipping* y que no son raros los problemas a la hora de seleccionar objetos en el escenario.

Ortodoxia relativa

La mecánica del juego se basa en la adaptación de la tan cacareada tercera edición de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Muchas de estas normas no se han seguido a rajatabla, sino que se han modificado para que no alteren la jugabilidad del producto final. Los resultados de las ficticias tiradas de dados y la suma de tus "bonus" y "malus" se presentan en todo momento en pantalla. Así, siempre estás informado de qué es lo que está ocurriendo y por qué sucede realmente.

La creación y evolución del personaje también se basa en estas normas, con todo lo que ello conlleva cuando hablamos de personajes "multiclase". Para generar suficientes combinaciones, el "mercado" para la creación de personajes cuenta con siete razas y 11 clases diferentes.



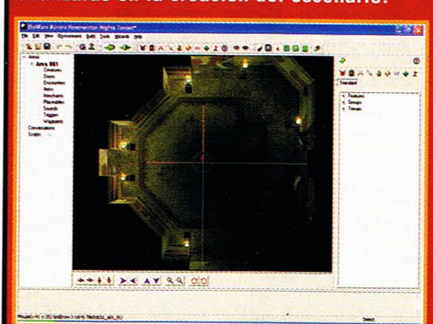
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

CRÉALO TU MISMO

Es sencillo, Aurora Neverwinter Toolset te permite crear un área de juego siguiendo una serie de pasos que no tienen mayor secreto:

1 Una vez iniciada la herramienta, selecciona la opción Module Creation Wizard y más tarde la opción Area Wizard. Con la ayuda de esta cómoda interfaz, avanzarás en la creación del escenario.







2 Decide qué clase de escenario quieres crear. Puedes optar entre varios tipos de interiores y exteriores y decidir el tamaño. Uno no muy grande será ideal para empezar.


Ejemplo gráfico de lo que no debe hacer un mago: dejarse rodear.


Blade ya no tendrá la exclusiva de unos efectos lumínicos excelentes.

El juego incorpora un módulo de campaña que tiene una duración aproximada de 100 horas. Está dividido en cuatro capítulos y un prólogo que hace las veces de tutorial. El desarrollo de esta campaña se ajusta a lo visto ya en juegos como los de la serie *Baldur's Gate* y compañía. Cada capítulo tiene una misión principal que a su vez va ramificándose en submisiones adicionales.

El argumento se despliega según avanzas, incentivándote a seguir adelante con la aventura. Al mismo tiempo, van surgiendo búsquedas complementarias ajenas a la trama principal que te hacen aumentar tu experiencia y, de paso, inflan tus sufridas arcas.

Los roleros curtidos disfrutarán mucho con las opciones adicionales, mucho más que simples complementos a la campaña principal. En concreto, ha despertado expectación la posibilidad de dirigir partidas en tiempo real, un auténtico regalo para los masters de salón que quieran pasarse del carbón de los lápices al cobre de la conexión. Esta opción es el verdadero núcleo duro del juego. Aún presenta problemas, en especial en lo que tiene que ver con el control de las criaturas, la adjudicación de experiencia y la estabilidad del servidor, pero confiamos que éstos se resuelvan con futuros parches.

Los personajes y las criaturas están a la altura de los fantásticos escenarios del juego

Lo peor con diferencia de esta aventura es la forma de incentivar con objetos tu avance. Como si se tratase de un *Diablo* cualquiera, te ves obligado a revisar constantemente los numerosos barriles, cajas, cuerpos, etc. Resulta un proceso extenuante que puede hacer que el juego caiga en fases de cierta monotonía. Quizá esto te lleve a que a mediados de la aventura dejes habitaciones enteras sin registrar, con los problemas que puede acarrearte. Tal vez esta aventura individual no convenza del todo a los jugadores más "duros", aunque seguro que encontrarán pronto algo en la Red que les satisfaga completamente (¿algo de Tolkien?).

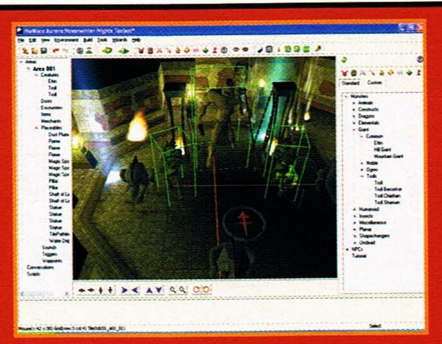
Juega cómodo

Sin duda, el mejor apartado de todo el juego es el diseño de su interfaz. Si la de *Diablo* ya te parecía un himno a la intuición, tienes que ver la de *Neverwinter Nights*. Nunca antes se pudieron hacer tantas cosas de forma tan sencilla. Es posible observar reminiscencias a *Los Sims*, al propio *Diablo* e incluso a los *Baldur's Gate*, y justamente es esta fusión de conceptos la que crea un entorno único, rico en posibilidades y, sobre todo, de funcionamiento intuitivo.

Se han incorporado los nuevos hechizos de las últimas reglas *D&D*.

3 Ahora abre el menú de propiedades de área. Desde aquí puedes desplazarte entre las diferentes pestañas y elegir los efectos visuales y la música de ambiente que prefieras.





4 Llega el momento de poblar el área creada añadiendo unos pocos personajes no jugadores y algún grupo de enemigos. Luego selecciona las propiedades de todos ellos y asigna pautas de comportamiento.

5 Finalmente, indica cuál va a ser el punto de partida y empieza a jugar. Más tarde podrás incorporar guiones de comportamiento avanzados, marcar búsquedas o crear diálogos.





Definir esta situación como complicada es quedarse bastante corto.



En cualquier momento te puedes ver sorprendido por nuevos enemigos.



Manejas un solo personaje al que se le pueden ir uniendo seguidores.

Tanto si te sientes cómodo presionando cientos de teclas rápidas como si sólo quieres usar el ratón, la interfaz que responde a tus necesidades. Y esta sencillez se extiende a las otras aplicaciones del juego, como las herramientas de edición y el cliente para dirigir partidas multijugador.

Internet, la última frontera

En BioWare se han dado cuenta que la auténtica experiencia de juego de rol se genera en las partidas a varias manos. Por ello han potenciado el apartado multijugador hasta eclipsar por completo a la fantástica aventura individual.

El juego trae su propia herramienta de búsqueda de partidas potenciada por el servidor de juegos GameSpy. Una vez dentro, debes buscar el tipo de partida que prefieras. Puedes jugar en servidores dedicados a partidas más orientadas a la acción, arenas, partidas con más predominio del factor rol, etc. Las variantes son numerosas, tanto como la comunidad de jugadores que ya se ha creado.

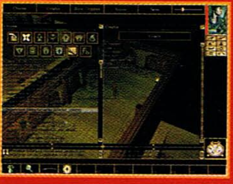
Ofrece todo el rol que necesitas, con múltiples opciones de juego y una profundidad inusitada

Lo más satisfactorio es dar con una partida dirigida por un *dungeon master* competente. Si además el módulo elegido es lo suficientemente largo e interesante, la diferencia que existía entre las partidas "de mesa" y las informatizadas desaparece a golpe de ratón.

Últimamente, los aficionados al rol no podemos quejarnos. En unos meses han aparecido dos pesos pesados. De ellos, *Neverwinter Nights* destaca sobre *Morrowind* por las posibilidades adyacentes al producto, que le auguran una larga vida en cientos de discos duros de todo el mundo. Roguemos para que la versión localizada al castellano (que debe comercializarse en septiembre) esté a la altura. Sería la guinda perfecta.

EL AMO DEL CALABOZO

Si deseas ejercer de director de partida, puedes recurrir al DM Client, una opción que permite diseñar tu propia aventura y dirigir su desarrollo en tiempo real en partidas on line.



1 Debes conocer en profundidad el módulo de la aventura, tanto si lo has creado tú como si diriges el de otro usuario. También puedes seleccionar la aventura completa de la página oficial del juego.



2 Establece una dificultad adecuada al nivel de los personajes. Unas misiones demasiado fáciles harán perder el interés rápidamente mientras que una dificultad excesiva genera frustración y desánimo.



3 Adáptate al desarrollo de la partida y a las preferencias de los jugadores. Tu objetivo es divertir a los demás, así que debes observar sus reacciones y hacer lo posible por ofrecerles el tipo de juego que prefieran.



4 Recompensa sabiamente el avance en la aventura. Haz que vayan profundizando poco a poco en la historia y que las recompensas sean adecuadas. Premiar con información hace que los jugadores mantengan el interés.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Triumph Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 48,95 €

AGE OF WONDERS II
The Wizard´s Throne

No volveremos a referirnos a *Warlords* ni a *Disciples*... **ni siquiera a la saga *Heroes*** (bueno, a *Heroes* tal vez sí). Ahora se trata de separar el grano de la paja, **quedarse con lo más surtidito** y determinar si *Age of Wonders II* **merece entrar en tus apuestas.**

Por O. Garcia

De entrada, *AoWII* sorprende por su forma de interpretar la estrategia por turnos. El equipo de desarrollo ha optado por una fórmula curiosa: los turnos simultáneos. Es decir, Fuenteovejuna todos a una y el que mueva primero pues... mejor para él. Esto conlleva relativos problemas cuando te enfrentas contra la IA, ya que la muy ladina acostumbra a mover todas sus unidades mientras tú todavía estás leyendo los mensajes iniciales. Es algo que puede complicarte las cosas en ciertos momentos o facilitártelas en ciertos otros. Eso sí, este tipo de simultaneidad tiene la ventaja de acelerar enormemente las cosas en el modo multijugador. Ahora más que nunca, las partidas por Internet son una realidad factible y menos monótona. Una vez todos han movido, fin de turno y al siguiente. Y si esta opción no te convence, siempre puedes optar por el sistema clásico (ahora tú, ahora yo) al iniciar de la partida.

A lo que íbamos

AoWII dista bastante de aproximaciones edulcoradas al género de la estrategia fantástica como *Heroes* (ya avisamos que lo mencionaríamos) y se decanta por un planteamiento más cercano a los wargames. Aquí no basta con montar un ejército inmenso y arrasar con todo. Existen demasiados frentes abiertos y tus enemigos no van a esperar a que vayas a por ellos y les aniquiles. Tendrás que vigilar todas las posibles rutas de acceso para que el enemigo no se te cuele en la trastienda y se apropie o destroce tus preciados recursos de maná o de oro. Y, sobre todo, para mantener tus ciudades, pilar indispensable sobre el que se sustentará tu imperio. Por ello, las guarniciones son casi



Age of Wonders II no es un juego fácil. Su profundidad estratégica ahuyentará a unos y sus carencias en gestión y desarrollo a otros. Los que se queden podrán disfrutar de un ejemplar que, por una vez, realmente está a la altura de lo que esperamos de la etiqueta "estrategia fantástica".

8



Los draconians son una de las incorporaciones étnicas a la ensalada.

NUEVAS MASCOTAS

Aparte de las evidentes mejoras en gráficos y sistema de juego, esta secuela aporta un par de razas más al mejunje.



TIGRANS

Los hombres tigre son, como su nombre indica, tipos con alma felina y con una estética claramente extraída del Antiguo Egipto. Les va la magia del fuego y sus derivados. Monísimos, oye. Como para invitarlos a una fiesta.



DRACONIANS

Son unas criaturas mitad dragón mitad humano cuyos orígenes se remontan a la serie de novelas de la saga *Dragonlance*. Como corresponde a su innegable belleza física, lo suyo son los alientos de fuego y los escupitajos de veneno.



Age of Wonders **ha mejorado mucho en calidad gráfica con esta segunda entrega.**

imprescindibles para mantener las cosas en su sitio, y también deberás tener más de un grupo de unidades sólido para abrirte paso en el extenso territorio enemigo.

Precisamente, para desplegar ofensivas en territorio ajeno no hay nada como un buen héroe, ya que éste mantiene un círculo reducido a su alrededor en el que puedes operar tus artes mágicas. Y aquí es donde entra otra de las principales virtudes del juego respecto a su predecesor. Por mucho que el protagonista indiscutible sea el mago Merlin, llamado por su tutor Gabriel a unificar las seis esferas mágicas, lo cierto es que su papel activo es más bien escaso. O simbólico. O abstracto. Vamos, que está pero no está.

Para desplegar ofensivas en territorio ajeno no hay nada como un buen héroe

La mejor manera de sacar partido a tu brujo es mantenerlo en una ciudad que contenga una torre mágica, gracias a la cual podrá extender su poder alrededor. Éste viene indicado mediante un "aura" que señala tus dominios. Todo lo que quede englobado por este dominio es susceptible de recibir un hechizo tuyo. Si queda fuera... bueno, para eso están los héroes y su "miniaura". Al mismo tiempo, esta torre mágica es el edificio que da más juego en las ciudades, ya que permite mejoras que van desde las defensas mágicas a teletransportes entre ciudades.

El resto del árbol tecnológico es más bien pobre, con construcciones (comunes a todas las razas) que se limitan básicamente a mejorar tu producción, ingresos o maná. Igualmente escasas resultan las opciones de investigación, ya sean para sortilegios o para habilidades. Una lástima.

Paciencia

Si buscas variedad, deberás encontrarla en las unidades y sus múltiples habilidades. Ser consciente de sus virtudes y defectos es importante para salir victorioso, porque por mucho que puedas confiar hasta cierto punto en la diplomacia para guardarte las espaldas, al final debes imponerte con la ley del cuchillo.

En este sentido, los combates también aportan un aliño táctico inusual en el género. Utilizar los obstáculos del entorno para cubrirte, aprovechar la orografía para tus arqueros o agrupar varios ejércitos en un solo ataque son los adoquines que pavimentan el arduo camino hacia la victoria, que consta de 19 misiones y 24 escenarios. Pero como dice el mago Gabriel, "ten paciencia y triunfarás".



Aquí empieza tu viaje por hacerte con las seis esferas.



A Merlin siempre le da por hacer entradas espectaculares cuando llega a un sitio.



La torre mágica viene a ser una especie de antena emisora de hechizos.



Las ciudades serán los fundamentos de tu mágico imperio.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 35,95 €



THE SUM OF ALL FEARS
Pánico nuclear

Por S. Sánchez

Pese a la buena prensa de que goza el FBI entre los adictos al cine y la televisión de medio mundo, los norteamericanos no suelen mostrarse muy orgullosos de sus agentes federales. Eso sí, **no dudan en recurrir a ellos** cuando de lo que se trata es de resolver una delicada operación de rescate.

The Sum of All Fears* es una oportuna "adaptación" de la película *Pánico nuclear*. Por eso, no incluye en su nombre ninguna referencia a *Rainbow Six*, *Rogue Spear* o *Ghost Recon*, productos de Red Storm con los que tiene un parentesco directo. De hecho, a pesar de que su título pueda inducir a confusión, el juego es en realidad una especie de ensayo general de lo que la compañía norteamericana va a hacer con el nuevo *Rainbow Six*, sólo que con licencia cinematográfica.

Gráficamente, *The Sum of All Fears* usa el motor de *Ghost Recon*, lo cual ya pone de por sí el listón bien alto. Aun así, pese a sus excelencias, esta herramienta sigue presentando problemas de optimización. Sin embargo, el pobre acabado de los personajes hace pensar, más que en limitaciones de la herramienta gráfica empleada, en un exceso de prisas a la hora de completar el desarrollo. Algo parecido ocurre con la forma en que se empuñan las armas, muy alejada del escrupuloso realismo al que nos tenía acostumbrados Red Storm. Incluso hay puntos en que la colisión con las paredes no está del todo bien definida, lo cual crea problemas de jugabilidad serios (por ejemplo, es más peligroso de lo habitual el uso de las granadas).

Claroscuros

Entre los detalles claramente positivos, destaca el soberbio diseño de alguno de





Si jugaste a *Rainbow Six*, esta casa te será muy familiar incluso por dentro.

los escenarios. Uno de los mejores es el de la mansión de la octava misión, que recuerda muchísimo a la embajada del primer *Rainbow Six*. Esta similitud nos da una estupenda oportunidad de constatar lo mucho que ha evolucionado la tecnología gráfica en los últimos años.

En cuanto al diseño de juego y la estructura de las misiones, no esperes el menor destello de originalidad. Vuelves a asumir el control de una unidad de élite. Esta vez es del FBI, pero pronto pasa a ser controlada por la CIA y se enzarza en una serie de misiones de lo más repetitivas. Hay tres tipos de objetivos: rescate de rehenes, asalto e infiltración, pero a la larga, las operaciones suelen consistir en el exterminio concienzudo de los enemigos del nivel. Una vez más, importa menos lo que haces que la forma en que lo haces.

Red Storm ha apostado por simplificar la mecánica del juego para atraer a un público más amplio

Red Storm ha apostado por simplificar un tanto la mecánica del juego con la intención de atraer a un público más amplio. Aun así, muchas de las medidas adoptadas no contribuyen a hacer que jugarlo sea más sencillo. Para empezar, se ha suprimido la fase de planificación de la misión y los puntos de ruta vienen fijados y no son modificables. Esto implica una considerable reducción de la libertad de movimientos, sobre todo cuando te acompaña más de un grupo.

Al suprimirse la fase de planificación, ha desaparecido también el sistema de órdenes radiofónicas que aportaba profundidad táctica pero también daba al jugador recursos adicionales para resolver situaciones comprometidas. Ahora no puedes determinar el comportamiento de las unidades de refuerzo, ya que éstas se limitan a moverse de un punto a otro según vayas alcanzando con tu unidad una serie de zonas determinadas.

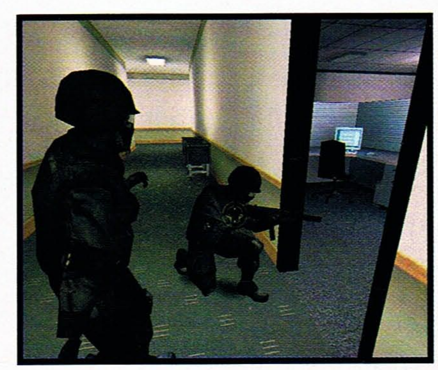
SWAT of All Fears

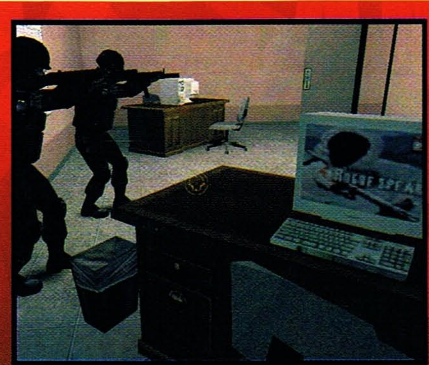
Para compensar esta pérdida de control sobre el resto de grupos, Red Storm ha querido que el que tengamos sobre el nuestro sea absoluto. Con esta novedad, el juego acaba convertido en un auténtico calco de *SWAT 3*. Ahora puedes ordenar a los dos hombres que te acompañan que abran puertas, limpien zonas o lancen granadas. Pero antes de hacerlo, cruza los dedos. Primero, para que lo hagan sin necesidad de tener que repetirles la orden y segundo, para que cuando lo hagan no se muevan dando la espalda al enemigo o entrando a las habitaciones como Pedro por su casa.

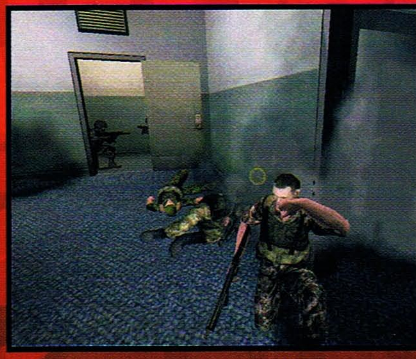
Jugando en el modo más sencillo, estos continuos desencuentros con la inteligencia artificial de tus hombres no son gran problema hasta que llegas a la sexta de las once misiones. En ese momento, el juego deja de ser una versión "táctica" de *Quake* y empieza a plantearte serios problemas. En los dos modos difíciles, es mejor que te olvides de los integrantes de tu patético escuadrón. Ordénales que mantengan la posición y haz con tu personaje todo lo que haya que hacer: lo contrario sería convertir a tus muchachos en carnaza para los lobos.

Por supuesto, todos estos inconvenientes se reducen de forma drástica en los modos multijugador. En compañía de otros seres humanos, podrás jugar en servidores con hasta 36 plazas por partida, siete mapas exclusivos y misiones similares a las de la campaña individual.


La oscuridad es el mejor aliado de las fuerzas especiales.


Ordénales que lancen una granada. Con suerte, lo harán a la primera.


Algo de autobombo nunca está de más. La publicidad les sale gratis.


En situaciones comprometidas, una granada cegadora facilita las cosas.



Si no lo ves claro, deja que entren primero los demás. Por algo eres el jefe.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Auran • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,00 €

TRAINZ

Por J. Font

¿Juegos sobre trenes? Alguno hay, aunque pocos permiten **trazar tus propias vías, escenarios y locomotoras,** disfrutarlas a conciencia y luego intercambiarlas en Internet. Con *Trainz* comprobarás lo estresante que puede resultar pasarte **horas y horas entre cambios de aguja**.



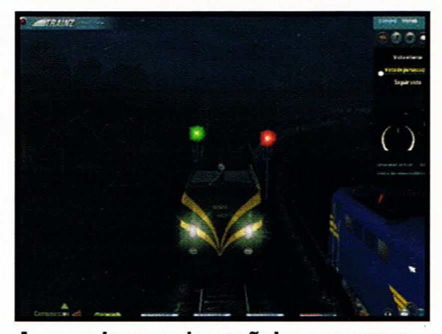
Bonito sí es, aunque a veces echarás de menos algo concreto que hacer. No esperes encontrar una campaña.

Aunque de pequeño prefería los coches eléctricos, con el tiempo he ido decantándome por las más relajadas y adultas maquetas de trenes, una forma de sentarse a ver la vida pasar casi tan plácida como la pesca o el bricolaje. Auran es una de las pocas compañías que se deciden a rendir un homenaje virtual al feliz, feliz mundo del tren eléctrico. Con su juego, puedes diseñar tus propios trazados, situar locomotoras sobre los raíles y hacer que den vueltas y más vueltas hasta el fin de los días.

Trainz cuenta con dos modos de juego. En uno guías los trenes por control remoto y en el otro asumes la posición de maquinista. Si optas por el primero, accedes a un trazado con las pertinentes vías, cambios de aguja y estaciones. Lo verás a vista de pájaro y, como en todo el juego, con un perfecto control de cámara para acercarte o alejarte del escenario. Ratón en ristre, puedes seleccionar los distintos convoyes y moverlos de un lado a otro. También tienes control sobre elementos como los cambios de aguja y una buena visualización de los semáforos. En el modo maquinista, tienes acceso a distintas perspectivas, tanto internas como externas.

Sobre raíles

La verdadera diversión llega cuando aprendes a alternar con agilidad ambos modos básicos de juego, saltando de la posición de maquinista a la de control general según se desarrollen los acontecimientos. Por suerte, la interfaz de este juego es realmente simple y práctica, así que resulta fácil llevar a cabo maniobras con cierta celeridad y de forma coordinada,



Aunque ignores las señales, no van a producirse colisiones.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450, 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 733, 256 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

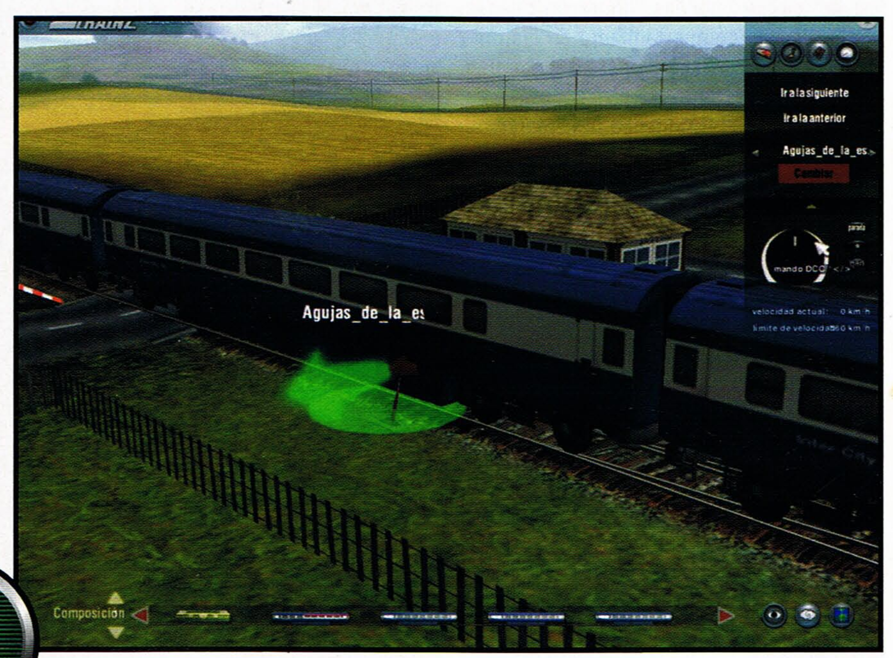
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces ✗

VEREDICTO

Si te planteas el juego como lo que es, una potente utilidad para crear maquetas de trenes con muchas opciones, es muy probable que te parezca una joya. Aunque también es cierto que una estructura de campañas con misiones y objetivos concretos lo hubiese hecho más adictivo.

7,5



Se han tenido en cuenta detalles como los pasos a nivel o los cambios de aguja.

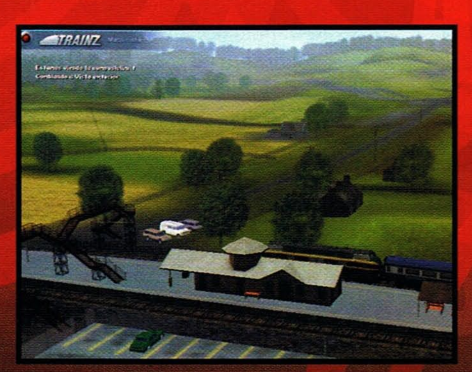
DESCUBRE EL BVE

Está claro que los trenes mueven pasiones. Una prueba es el BVE, un pequeño programa freeware que permite conducir distintos trenes desde la cabina del conductor a través de diversos trazados. Lo mejor es que se trata de un juego abierto que permite a los fanáticos de los trenes crear sus propios trazados y modelar distintas locomotoras. En Internet es posible encontrar todo tipo de máquinas y tramos que puedes descargar libremente. La página oficial de este software es http://mackoy.cool.ne.jp. Eso sí, el programa está en japonés, aunque al menos existe un parche que lo traduce al inglés.





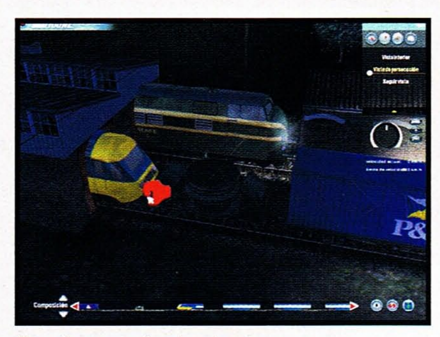
Encontrarás un surtido número de locomotoras y vagones de distintos países. Entre ellos no faltan los de nuestra queridísima RENFE.



El juego cuenta con las herramientas necesarias para crear estos escenarios.



Combinar los trenes y estar atento a los cruces es el mayor aliciente.



Puedes manipular los convoyes añadiendo o quitando vagones.

evitando que se produzcan catástrofes ferroviarias

Antes de empezar, puedes configurar el número de convoyes que vas a emplear y su composición. El juego incluye por defecto una serie de locomotoras contemporáneas con sus correspondientes vagones. Se echan de menos viejas máquinas de vapor, pero puedes registrarte en la página oficial del juego (www.auran.com/trainz) para descargar las locomotoras nuevas que vaya editando la compañía e incluso acceder a un servicio de intercambio entre usuarios.

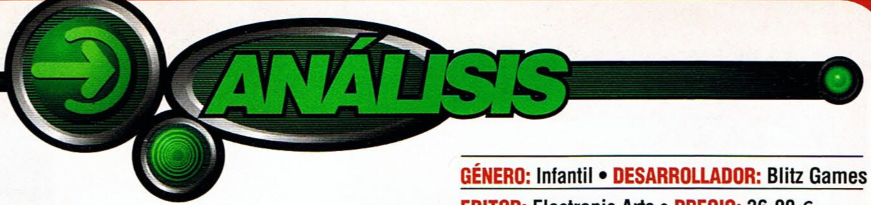
Un aspecto original es que se trata de un juego sin campañas ni misiones. Tú marcas las reglas y defines objetivos. Aunque es un detalle que un juego se proponga darnos libertad y estimular nuestra imaginación, lo cierto es que la falta de objetivos concretos le resta adictividad. Después de una cuantas horas de juego sin alicientes como, por ejemplo, hacer un desacople dejando la vía libre antes de que llegue el expreso de Tordesillas, encontrarás el juego realmente soso a no ser que seas un apasionado de los trenes. Todo se reduce a recorrer espectaculares orografías 3D e irte adaptando poco a poco a los códigos de circulación ferroviaria.

El juego incluye un potente editor con el que puedes crear tus propias maquetas

El tuyo por el mío

Entonces, ¿dónde está la gracia? Bueno, sobre todo en las opciones de diseño e intercambio de locomotoras y escenarios. El juego incluye un potente editor con el que puedes crear tus propias maquetas. Pese a que su interfaz es simple, realizar trazados resulta bastante complejo, ya que debes seleccionar texturas y modificar el terreno de que dispones y después colocar todos los accesorios para que los trenes puedan circular. Es posible excavar túneles e izar puentes sobre ríos y cañones, pero también debes evitar subidas o descensos demasiado bruscos y asegurarte de que las curvas son holgadas y pueden tomarse con facilidad. Y no olvides construir peraltes o allanar porciones de terreno para que los raíles se sustenten en el mismo plano.

El único antecedente conocido de este *Trainz* es *Train Simulator*. La diferencia es que éste va más orientado a los fans del modelismo, ya que el acento está puesto en el diseño de maquetas más que en la gestión del funcionamiento de una vía férrea. Es un concepto limitado, pero la calidad de su acabado y la posibilidad de que se genere una comunidad virtual de intercambio de maquetas le otorgan un innegable atractivo.



GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Blitz Games
EDITOR: Electronic Arts • **PRECIO:** 36.00 €

LILO & STITCH

Problemas en el paraíso

Por S. Sánchez

A Disney se le ha escurrido la magia entre los dedos. Sólo así se explica que una niña repollo y una rata alienígena recojan el testigo de Blancanieves o Peter Pan.



Aunque se trate de un plataformas, todo aquel que quiera a jugar a *Lilo & Stitch* deberá leerse el manual de cabo a rabo. La lista de controles es larga y es necesario informarse de cuáles son las teclas que corresponden en tu teclado a los botones de la PlayStation. Además, el manual informa de sutilezas como la necesidad de dirigirte a los buzones que encontrarás entre una misión y otra para grabar la partida, algo que no se le ocurre espontáneamente a todo el mundo.

Por si ya fuera poco, el juego incluye también detalles de una originalidad mal entendida que lo hacen casi injugable, como esos niveles 3D con múltiples problemas de cámara o la absurda idea de afrontar algunos niveles corriendo desde el fondo hacia la pantalla, algo tan poco intuitivo que hace casi imposible calibrar bien los saltos. Si a eso añades que su desarrollo es la mar de repetitivo y a todos los enemigos se les masacra igual, ya tienes candidato a plataformas soporífero y errático del año. Un buen sustituto de la nana o el cuento nocturno.

3,5

GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** THQ • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 34.95 €

BRITNEY'S DANCE BEAT

Por S. Sánchez

Britney Spears lleva cuatro años en la cresta de la ola, pero empieza a perder fuelle. O mucho cambian las cosas o le quedan un par de telediarios como estrella para adolescentes.



Britney's Dance Beat es un claro ejemplo de juego sin más pretensiones que sacarle algo de partido a un fenómeno popular. El juego empieza y acaba en Britney, en su imagen y su supuesto carisma. Como software recreativo deja muchísimo que desear en cualquiera de sus tres facetas: como juego de baile, como trivial y como conjunto de vídeos de la artista.

El baile constituye la esencia del juego. A base de juegos de pies y golpes de tecla, debes convertirte en uno de los bailarines del grupo de Britney. El proceso es sencillo: basta con bailar una vez en la academia en que empieza el juego y luego superar tres audiciones, lo que lleva poco más de diez minutos. Los bailes se resuelven pulsando las teclas de dirección en el orden que te van indicando.

Si quieres ver bailar a los personajes, dirígete a la opción de baile libre y crea tu propia coreografía. Y si te cansas de tanto darle a las teclas, puedes relajarte con el trivial (en inglés, por supuesto, no sea que algún niño lo entienda), que te ayudará a conocer algo mejor a Britney. Por último, están los vídeos, que se desbloquean a medida que vas superando las fases de baile. Se trata de fragmentos de actuaciones en directo de la estrella americana y su calidad es la que se puede esperar de un puñado de vídeos promocionales comprimidos en un CD. Sólo para fans muy fans.

3

¡SI TE GUSTAN LOS TEMAS CALIENTES..!



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Digital Image Design • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

EUROFIGHTER TYPHOON
Operation Icebreaker

Por E. Artigas "Tuck"

Se trata del ***Eurofighter Typhoon*** original, al que se ha añadido **una campaña nueva**. Tal vez no sacie tu sed de simulación, pero **te tendrá entretenido un buen rato**.

Tiene las mismas virtudes y los mismos defectos que el *Eurofighter Typhoon* original (ver GL7), ya que es exactamente el mismo programa más una campaña nueva. Decepciona algo tanto por lo espartano del manejo de los aviones, algo que ya conocíamos, como por la escasa duración de la nueva campaña.

Refresquemos un poco la memoria: en *Eurofighter Typhoon* luchabas por evitar que Rusia invadiera Islandia. Volabas desde bases terrestres y el enemigo atacaba por mar. Pues bien, eso permanece igual, pero se ha añadido una nueva campaña en la que Islandia está bajo control ruso y tú contraatacas desde un portaviones. Lo bueno del caso es que sólo dispones de un piloto, ya que los cinco restantes han sido capturados. Así, en las primeras misiones, de dificultad muy asequible, debes abrir paso a tus helicópteros y comandos para que rescaten a los prisioneros. Durante esta fase, puedes guardar la campaña en cualquier momento. Después, se organizan misiones de gran envergadura que involucran a varios pilotos a la vez y durante las cuales no puedes grabar.

¡Despejen la cubierta!

Lo que más sorprende de esta nueva campaña es que la base de operaciones de tu Eurofighter es un portaaviones. Aunque de momento el avión real no esté preparado para ello, se ha especificado que puede llegar a realizar operaciones embarçadas, por lo que esta alternativa, tan reclamada desde los tiempos de *Super EF2000*, es ya una realidad. Pero cuidado, cabe recordar que *Eurofighter Typhoon* es en realidad una simplificación del mencionado clásico, así que despegar y aterrizar desde una plataforma naval no es tan difícil como debería. En el caso del aterrizaje, roza incluso el nivel de ridículo, porque el avión se detiene en cuanto toca la cubierta, sin importar si aterrizas de través o incluso de morro a popa.



Operar desde tu portaaviones es casi tan fácil como en un arcade.





El nivel de dificultad del juego va aumentando progresivamente.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Bohemia Interactive • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 29,95 €

OPERATION FLASHPOINT Resistance

El éxito de *Operation Flashpoint* auguraba toda una ristra de parches y expansiones. Tras doce meses asistiendo al crecimiento sostenido del universo del juego, llega el momento de disfrutar la expansión definitiva, la que lleva el juego a una nueva dimensión.

Por J. Ripoll



La sensación de estar en medio de una ciudad viva es muy estimulante.

Una expansión suele valorarse por criterios como su precio, si exige o no el juego original, su duración o incluso sobre si mejora o no el motor gráfico. Desde muchos de estos puntos de vista, *Resistance* no resulta la continuación ideal. Aporta mejoras gráficas que sólo disfrutarán los que tengan ordenadores de bastante potencia y ofrece misiones extras, pero no tantas como pueden descargarse gratis de Internet. Aun así, 30 horas adicionales de batallas arropadas por una trama sólida y excelentes secuencias de vídeo no parecen una mala oferta.

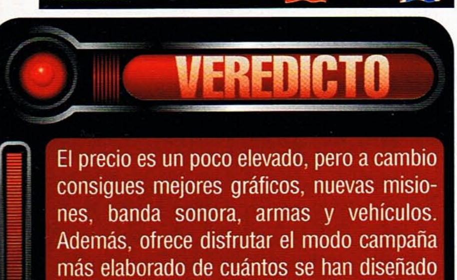
La batalla más difícil

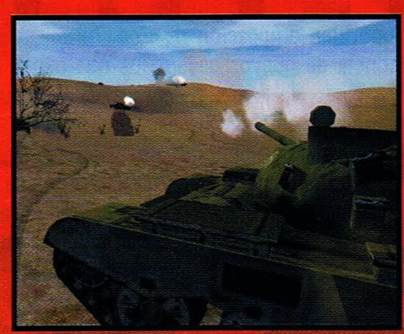
En esta expansión tu nombre es Victor Troska, eres un militar que vive retirado en la isla de Nogova. Al principio, no dispones de armas, aunque tampoco hay enemigos al acecho. Basta con que te dirijas a tu despacho en el ayuntamiento utilizando una moto sin apenas gasolina o un autobús en el que podrás charlar con otros ciudadanos que andan algo preocupados por los últimos movimientos de tropas soviéticas. Estos movimientos darán lugar a una invasión de la isla por parte del coronel Guba y sus hombres. A partir de entonces, debes huir y capitanear un grupo de resistencia que haga frente con pocas armas y menos recursos a la todopoderosa Unión Soviética.

A diferencia de campañas anteriores, debes ejercer desde un inicio el papel de líder y hacerte rápidamente con las armas de tus enemigos, que esta vez no pierdes cuando acaba la misión. Los combates vuelven a ser de desarrollo pausado y tienen lugar en nuevos escenarios abiertos en los que lucen mejor los árboles y los edificios. Pero sobre todo destaca la gran cantidad de tanques y escasa presencia de vehículos aéreos.

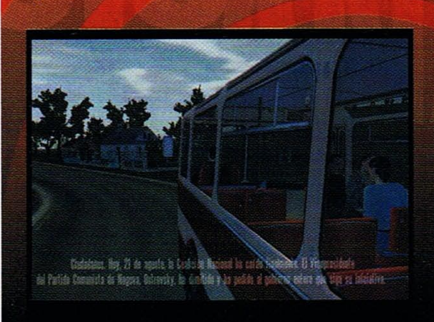
Quizás la excesiva dificultad de algunas misiones o la momentánea falta de inquilinos en los nuevos escenarios multijugador puedan considerarse puntos negros, pero no deberían servir para que pases por alto esta expansión. Un título excelente que va mucho más allá de su predecesor.







Necesitarás dominar los tanques si quieres alcanzar la victoria final.



En este autobús se te informa de los últimos detalles de la invasión.



La humilde resistencia difícilmente dispondrá de helicópteros.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Fang Games • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 29,99 €

ZOO TYCOON
Dinosaur Digs

Microsoft ya tiene sus propios dinosaurios en nómina. Y no hablamos de los tipos que diseñaron la campaña de marketing de Xbox o programaron Windows 98, sino de **unos animalejos con los que dar algo de cuerda a nuestros zoos virtuales.**

Por J. Font

Los juegos con criaturas jurásicas reanimadas con tecnología punta vuelven a estar de moda. Blue Fang Games se ha subido al carro con esta oportuna ampliación de *Zoo Tycoon*, que consta de nuevos escenarios que debes ir poblando de jaulas y fieras. Cada vez que completas uno de los escenarios, pasas a uno superior, con lo que poco a poco se va conformando algo así como una campaña.

La novedad es que los nuevos animales pertenecen a 20 especies prehistóricas. Este cambio de fauna ha permitido incluir también nuevos tipos de jaulas y recintos diversos y ha llevado a la aparición de vallas electrificadas o grandes cuevas y madrigueras.

En cuanto pongas un huevo de reptil gigante en una de las jaulas, debes hacer que un científico se encargue de que el proceso de gestación llegue a buen término. Para neutralizar las fugas de estos bichos, cuentas con un grupo especial que se dedica a sedarlos y capturarlos desde un helicóptero.

Pasen y vean

Un aliciente es que el gran tamaño de los inquilinos del parque hace que debas modificar el terreno para poder exhibirlos en las mejores condiciones. Aun así, encontrarás los obstáculos que ya lastraban un tanto el juego original: la perspectiva isométrica y esas cámaras que giran de 90° en 90° hacen que, por ejemplo, sea un poco complicado determinar la profundidad de un foso.

El juego permite combinar el parque tradicional con el jurásico, de tal modo que puedes mezclar monas con diplodocus o gacelas con mamuts. Eso sí, mejor que no compartan jaula. La interfaz ha sufrido una pequeña modificación, de forma que puedes gestionar los dos tipos de parque por separado o de forma común, algo que facilita mucho la selección de elementos que necesitas para construir jaulas, hacer que los servicios básicos funcionen o iniciar ampliaciones. El resto es idéntico, así que no esperes encontrar aquí nada que no sean unas pocas horas de diversión adicional.


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233, 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450, 128 MB de RAM
aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces ✗

VEREDICTO

Una expansión rutinaria que se limita a recuperar el formato del juego original y añadirle un puñado de bestias jurásicas. De esta forma, *Zoo Tycoon* gana en variedad y sentido del humor, pero tampoco hubiese estado mal que mejorasen aspectos como la rotación de cámaras.

6


Esta expansión se limita a incluir una veintena de animales prehistóricos y nuevos escenarios.


Necesitarás unidades especiales para neutralizar a los nuevos inquilinos.


Nada como unas tortugas gigantes para llamar la atención.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

Ya resuenan las espadas detrás de la colina. Orcos, muertos vivientes, humanos y elfos oscuros se baten el cobre en la pantalla de tu monitor. Toma asiento, **vístete con tus mejores galas de estratega** y deja que te contemos en voz baja cómo nos hicimos con la victoria.



HUMANOS
EL AZOTE DE LORDAERON

Acompaña a Arthas en su búsqueda de venganza. Redime al pueblo de los humanos de la ofensa realizada por los muertos vivientes. Sumérgete en el interior de este ovillo plagado de intrigas, giros hacia la oscuridad, profecías y maldiciones tan antiguas como la propia tierra. Es sólo el comienzo.

LA DEFENSA DE STRAHNBRAD

Comienza nuestra tarea. Encarnamos a Arthas, joven llamado a suceder a su padre en el trono. En tu primera misión, tendrás que liberar el pueblo de Strahnbrad de los orcos. Ve siguiendo el camino hasta el pueblo. Al suroeste del mapa, darás con un par de pueblerinos dispuestos a unirse a nuestra causa, algo que le vendrá de perlas a tu más bien escaso ejército. Si caminas un poco más a la derecha, darás con una madre desconsolada: los gnolls han secuestrado a Timmy, su hijo. Explora el mapa, encuéntralos y libera al niño. La madre te recompensará por la hazaña.

Si continúas por el camino que conduce al pueblo, darás con un bandido, Merag, y su cuadrilla. Acaban de saquear una granja. Cuando acabes con ellos, el granjero te recompensará con un tomo de fuerza. Ten en cuenta que debes hacer todo esto sin perder ni una sola unidad. Usa la habilidad de curación de Arthas siempre que lo permita tu índice de maná. Una vez hechas todas las submisiones, ve al pueblo, termina con los orcos y derrota al esclavista.

BLACK ROCK & ROLL

Debes construir un par de granjas que te proporcionen el espacio suficiente para tus unidades, unas barracas y seis soldados. De vez en cuando, te incordiarán pequeños grupos de orcos, pero gracias a la defensa de Uther no deberían suponer un gran problema. Lo importante es que termines con el maestro de espadas orco, ya que así evitarás que invoque espíritus demoníacos.

Si avanzas un poco hacia el este, encontrarás una pequeña construcción en la que entrenar fusileros. Te pedirán que te unas a la caza de un gran dragón negro. Acaba con la criatura y recoge el orbe de fuego. El nuevo objeto aumentará tu índice de daño en las batallas cuerpo a cuerpo de Arthas.



Como en todos los juegos de estrategia en tiempo real y en los anteriores *Warcraft*, deberás mejorar tus edificios y unidades. Cuando creas que estás listo, pasa a la acción. Tienes optar por atacar directamente al maestro de espadas o acabar con la base de Black Rock, que te ataca constantemente.

LOS ESTRAGOS DE LA PLAGA

Es hora de investigar un poco para desvelar los extraños sucesos que te rodean. Los rumores apuntan a que una plaga se está cebando con las aldeas del norte. Ábrete paso por los caminos de la carretera del Rey hasta comprobar que el puente que te permitiría continuar ha sido derruido. Un lugareño te dará una ruta alternativa. Hazle caso y sigue la nueva ruta. Ve caminando y eliminando a los enemigos. Las submisiones aparecerán casi solas. No dudes en resolverlas, te ayudarán a que Arthas y la archimaga Jaina suban de experiencia.

Tu investigación está a punto de llegar a su fin. Destruye el granero. Si continúas avanzando, encontrarás un nuevo granero, epicentro de la infección. Destrúyelo también.



Aparecerán varias unidades disponibles. Se trata de los equipos mortero y los sacerdotes, y más adelante podrás utilizarlos.

EL CULTO DE LOS MALDITOS

Deberás desarrollar una base casi completa. Los secuaces del nigromante te atacarán por el norte, así que monta un par de torres de vigilancia en ese punto. Después, ve investigando el mapa con tus héroes. Esto te servirá para subirlos de nivel y dar con una mina de oro en el este. Organiza en ese lugar tu segunda base.

Monta ahora tu ejército y mejora los edificios. La batalla con el nigromante está cerca. Su base se encuentra justo al noroeste de la tuya. Destrúyela, y después persigue a tu rival, que huye hacia el norte. Cuando lo mates, la misión habrá llegado a su fin.



LA MARCHA DEL AZOTE

Una misión de resistencia. Tendrás que proteger lo que queda de la ciudad durante unos interminables diez minutos. Si lo deseas, puedes resolver una misión secundaria: defender la ciudad situada al noroeste de tu situación.

Para resistir los ataques de los muertos vivientes deberás crear más peones y asignarles tareas de tala y minería. Ve completando el árbol tecnológico para acceder a todas las unidades. Coloca una serie de torretas defensivas en todos los lugares de acceso a tu base y crea magos curadores. Con ellos y un grupo de tropas de choque, conduce a Arthas y destruye la caravana. Vuelve rápidamente a la base para defenderla. El ataque se producirá un minuto antes de que el crono llegue a cero.

LA MATANZA

Una misión un tanto atípica. Tendrás que destruir las casas infectadas de Statholme y matar a cien habitantes infectados antes de que Mal'Ganis los convierta en esclavos. La mejor forma de hacerlo pasa por construir rápidamente los edificios necesarios para la mejora de unidades, crear torretas y entrenar a una fuerza de choque considerable.



Divide a tus hombres en dos grupos o más para que vayan destruyendo las casas. Tu fuerza principal debería estar comandada por Arthas. Con ella debes eliminar a Mal'Ganis cada vez que resucite (tienes tres minutos de margen entre una resurrección y otra). Cuando llegues ante las casas, pulsa el botón A de tu teclado y dales orden de ataque a las unidades. Aparecerán los pueblerinos infectados. Por cada uno que mates, tu marcador subirá un punto. Sigue así hasta que sacrifiques a los cien que se te piden.

LAS COSTAS DE NORTHREND

Tu persecución de Mal'Ganis te lleva hasta Northrend. Para destruirlo, tendrás que encontrar su base. Tras el desembarco, caerás en la cuenta de que te encuentras indefenso, así que lo primero que debes hacer es buscar un lugar idóneo para tu expansión. Durante tu búsqueda, te encontrarás con un viejo amigo, el enano Muradin. Él y sus hombres se unirán a tu causa, lo que te proporcionará unidades tan valiosas como los girocópteros o los equipos mortero, muy útiles a la hora de destruir edificios. El enano te pedirá ayuda para que liberes una base del norte. Mucho ojo cuando vayas al rescate, porque por el camino tendrás que destruir un pequeño asentamiento de muertos vivientes. No olvides defenderte. Ahora tienes acceso (gracias a la tecnología de los enanos) a torretas con cañón. Protégete bien por aire, ya que será el medio elegido para los ataques masivos.

DESACUERDO

En un zeppelín goblin llega un emisario de parte del rey: Lord Uther ha convencido al monarca para que dejes de perseguir al nigromante. Arthas, ansioso de venganza, se niega a cancelar la búsqueda de Mal'Ganis y decide hundir la flota de barcos de los que hasta ese momento eran sus aliados.

Ése es el objetivo de la misión. Dispones de muy pocos hombres para hacerlo: el propio Arthas, Muradin y un par de enanos del equipo de demolición. A medida que vayas avanzando, puedes (y debes) contratar los servicios de mercenarios, extremadamente útiles contra unidades aéreas. En el caso de que tus héroes sean ya de nivel alto, podrás prescindir de los soldados de fortuna, pero es algo que te desaconsejamos.

Llegarás a un cañón rodeado de torretas. Pasar por ese lugar es poco más que un suicidio. Afortunadamente, en una tienda cercana puedes comprar un medallón de teletransporte. Úsalo y salva el obstáculo.

Ve destruyendo los barcos que ves señalados en el mapa. Descubre el terreno poco a poco y nunca te enfrentes directamente con los enemigos que te salgan al mapa. Atráelos con un hombre a modo de cebo hacia el grueso de tus tropas. Cuando hundas el último navío, la misión terminará.



FROSTMOURNE

Ya se huele la victoria. Pero no será fácil. Tu base se encuentra rodeada de asentamientos enemigos. El ataque será implacable. Así que organízate. Construye torretas, tanto de flechas como de cañones.

Arthas decide salir en búsqueda de una espada mágica que le servirá de ayuda en la misión. En este momento de la misión, debes dividir tus esfuerzos. Un pequeño grupo de hombres (con Arthas y Muradin a la cabeza) tendrá que explorar el mapa en busca de la espada. Otro, en la base, defenderá el asentamiento de las embestidas de los muertos vivientes. Camina por una serie de túneles hasta hacerte con el arma mágica y regresa al campamento central. Ahora, Arthas es mucho más poderoso e inflige un daño considerable con cada golpe de espada.

Para acabar con Mal'Ganis, primero tendrás que borrar del mapa un pequeño asentamiento enemigo. Haz que tus héroes vayan a la cabeza. En caso de toparte con enemigos de nivel alto, deja que sea Arthas el que lleve el peso del combate. No te olvides de usar su capacidad de curación para mejorar la salud de tus tropas. La destrucción de la primera base enemiga servirá para que tus reservas de oro y madera aumenten. Entre tu base principal y la recién adquirida, ya puedes construir un equipo en condiciones. Construye unidades de choque poderosas como los equipos mortero y soldados de a pie. Mejora todas sus características. Cuando tu ejército esté preparado, lánzalo al combate. Acaba con la base de Mal'Ganis y siéntate para disfrutar de la espectacular secuencia final.





MUERTOS VIVIENTES

LA SENDA DE LOS MALDITOS

Arthas ha asesinado a su padre para sucederle en el trono. Frostmourne, la espada que le otorgó la victoria sobre Mal'Ganis, ha absorbido la voluntad del joven paladín. El que antes vivía para extender la luz sobre su tierra siembra ahora las ciudades de cadáveres. La oscuridad ensombrece al sol.

A TRAVÉS DE LAS CENIZAS

La Frostmourne ha corrompido el alma de Arthas. Tras el asesinato de su padre, el joven se pone al servicio del lado oscuro. Nuestra primera tarea consiste en rescatar a los acólitos del culto de los malditos, escondidos entre la población de Strahnbrad. Se trata de una misión sencilla, rescatar a veinte acólitos sin que Arthas muera en el intento. Tendrás que ser rápido y limpio y no llamar la atención de los guardas.

No olvides pasar por el cementerio, ya que si lo haces recibirás una serie de refuerzos (guerreros esqueléticos). Para explorar sin levantar sospechas, puedes utilizar a los shades, unidades que poseen la habilidad de ocultarse entre las sombras. Cuando rescates a los veinte acólitos, la misión habrá terminado.



LEVANTANDO A LOS MUERTOS

Nada más empezar, avanza hacia el oeste caminando por la zona norte. Encontrarás varias torretas defensivas y un paladín que guarda los restos de tu líder. Desgraciadamente, la reliquia no se encuentra todo lo bien que desearías, así que la misión da un vuelco: de lo que se trata ahora es de llevarla a una urna de origen élfico para que los restos del nigromante puedan resistir el largo viaje hasta Quel'Thalas.

Por si fuera poco, tendrás que acabar con los tres paladines guardianes. Comienza



construyendo una base. Primero la Necrópolis, después la mina de oro encantada y más tarde los tres ziggurats. Cuando lo hayas hecho, continúa construyendo los edificios que se te indique (cementerio y cripta). Si construyes el cementerio al lado de los bosques, el ritmo de recolección de los ghouls se verá incrementado.

Ahora toca defenderse. Construye torretas mejoradas para evitar sorpresas desagradables. Después, avanza en dirección norte. Ve liquidando a los paladines hasta que te enfrentes a Uther, antiguo maestro de Arthas. El combate no será muy duro. Tras la muerte de Arthas, podrás recoger la urna y acabar la fase.

EN EL REINO ETERNO

En tu marcha por los bosques élficos, tendrás que destruir la base que protege las puertas de Silvermoon. Construye la base como has hecho hasta este momento (empezando por las torretas) y luego desarrolla los edificios y mejora las unidades.

Para llegar a la primera base, tendrás que abrirte camino por el bosque. Utiliza las catapultas para derribar los árboles. Las bases enemigas irán cayendo bajo el peso de tu ejército poco a poco. Es una buena idea utilizar las catapultas de carne



para eliminar las defensas élficas. Haz que las torretas vayan en cabeza, junto a Arthas. Desde la lejanía, bombardea todo atisbo de resistencia. Los elfos saldrán atraídos por el ruido de combate. Cuando estén cerca de tus catapultas, atácalos con el ejército de a pie. Repite esta eficaz estrategia a lo largo de la partida.

Recuerda que cuando tomes cualquiera de las bases enemigas, deberás asentarte en ella. Esto te permitirá ir ajustando tus recursos, un tanto escasos al principio de la misión. Cuanto estés cerca de la puerta de Silvermoon, haz que las catapultas se encarguen de los edificios mientras tu ejército mantiene a raya a los elfos. Liquidada la resistencia, podrás dedicarte a echar abajo las puertas.



LA LLAVE DE LAS TRES LUNAS

Ya has destruido la puerta exterior, pero la interior es invulnerable a tus ataques. Para destruirla, necesitas tres llaves situadas en sendos altares. Deberás acabar con las edificaciones situadas en el minimapa.

Primero, defiende la base con torretas. Desarróllate todo lo que puedas. En esta fase necesitarás zeppelines goblins, ya que no hay vías de acceso terrestre a las diferentes partes del mapa.

Ten en cuenta que en la pantalla hay tres portales de teletransporte situados en la isla central. Desde ellos, podrás acceder a la zona en la que se encuentran los altares.



Ten mucho cuidado, porque en cuanto te teletransportes comenzará el combate, y las unidades de tu ejército tienden a desordenarse. Mantén algo de orden en todo momento. Asigna grupos dependiendo de las funciones de las unidades. La arañas son útiles contra las unidades aéreas, por ejemplo, ya que con su red pueden hacer que caigan al suelo. Procura que Arthas lleve una parte importante del peso del combate, pero no te olvides de que si fallece tu misión habrá llegado a su fin.

Ve acabando con las bases por orden hasta que hayas conseguido las tres llaves. Con ellas en tu poder, podrás abrir la puerta interior. Pero ahora no puedes teletransportarte hasta tu destino, de manera que deberás utilizar los zeppelines. La mejor zona para hacerlo es el noroeste, a cubierto de las grandes armas defensivas élficas. Concentra tus primeros esfuerzos en acabar con las torretas y los enemigos que saldrán por oleadas. Después, echa abajo la maldita puerta.



LA CAÍDA DE SILVERMOON

Has llegado por fin a las afueras de Silvermoon. Es hora de revivir al nigromante y servir al rey Lich tal y como merece. Tu objetivo será llegar a la fuente de inmortalidad de los elfos. En un primer momento, deberás evitar que los mensajeros de Sylvana lleguen a Silvermoon para pedir refuerzos. Utiliza tus gárgolas para acabar con ellos. Lo ideal sería que acabases también con Silvana. De esta manera, el asunto de los mensajeros dejaría de darte problemas.

Sigamos con nuestro camino hacia el altar. Antes de acabar con los elfos, encárgate de los guardianes. Puedes utilizar la típica estrategia del cebo. Ve explorando el mapa con una unidad, a poder ser shader, que se protege en las sombras. Cuando te hayas hecho una idea de cómo está configurado el ejército enemigo, usa cualquier unidad de bajo coste, un ghoul por ejemplo, para atraerlos hacia ti. Con un poco de paciencia irás debilitando las fuerzas de los enemigos. Cuando hayas acabado con los elfos, resucitarás al nigromante.

¡TAMBIÉN BLACK ROCK & ROLL!

Sólo una base llena de orcos nos separa de nuestro objetivo. Descubrirla podría llevarte demasiado tiempo, ya que el mapa está plagado de edificios, así que te ahorraremos el



trabajo: está situada al noreste del mapa. Los orcos guardianes del portal los distinguirás en el minimapa porque están coloreados de rojo. La estrategia que seguiremos es la de siempre: primero, protección de la base con torretas. Después, desarrollo de unidades, edificios y mejoras de las unidades de combate. Sería perfecto que combinases un buen ejército de pie con otro de aire. No te olvides de llevar catapultas de carne contigo. El combate será duro, pero no tiene mucho secreto: amasa tropas, ataca primero a las torretas y después elimina a las fichas terrestres y aéreas. El portal del infierno se abrirá ante tus ojos.

EL ASEDIO DE DALARAN

Dalaran se encuentra protegida por los escudos de tres archimagos. Tendrás que eliminarlos para poder ir avanzando. La poderosa magia invocada por los hechiceros al servicio de los humanos te irá quitando vida (o no-vida, por raro que suene) el tiempo que permanezcas bajo su área de efecto.

Los ataques deben ser limpios, rápidos y concretos para poder matar primero a cada archimago y después a las unidades que lo rodean. Ten en cuenta eso, primero elimina a los magos. Si lo haces, el campo arcano desaparecerá.



Ve avanzando hacia el norte, adentrándote cada vez más en las profundidades de Dalaran. Cuando avances, rompe las jaulas que encontrarás por el camino. Con esto liberarás a golems y otro tipo de criaturas ideales para servir de refresco a tus tropas.

Pero en realidad, el secreto de esta fase (puede que la más complicada de la campaña con los muertos vivientes) es entrenar a las abominaciones. Estas criaturas superan los 1.000 puntos de vida, con lo que llegarán rápidamente a su objetivo. Que no te engañen las apariencias: a pesar de su tamaño, son unidades bastante rápidas.

Cuando llegues al último archimago, la cosa se complicará un poco más: nuestro nuevo enemigo se encuentra fuertemente protegido por tierra, y poder acceder a él no será tan sencillo como hasta el momento.

Es hora de que utilices tu flamante unidad, los frostwym. Con ellas, atacarás rápidamente sin dar a las unidades del último anillo mágico el tiempo suficiente para reaccionar. Cuando el último hechicero haya mordido el polvo, empezará la invocación de Archimond.



BAJO EL ARDIENTE CIELO

Nueva misión de resistencia. Se trata ahora de mantener con vida a Kel'Thuzad durante treinta minutos, los necesarios para llevar a cabo la invocación de Lord Archimond. Se trata de rodearte de torretas, aunque esta vez no te dará tiempo de construir demasiadas.

Protege lo mejor que puedas los tres frentes por los que llegarán los humanos con sus molestos magos (al norte y al este de Kel'Thuzad y al norte de nuestra base principal). Luego dedícate a crear acólitos sin parar en el campamento base. Estas unidades serán esenciales para reparar las torretas dañadas y construir otras nuevas.

Ten en cuenta que al este del mapa hay una mina de oro. Hazte con ella lo antes posible para que no te falten recursos. Los acólitos, como muchas otras unidades, tienen la opción de reparar automáticamente los edificios dañados. No dejes de usar esta habilidad.

Cada cierto, tiempo irás recibiendo refuerzos de las entrañas del infierno. No te dejes llevar por la emoción y utilízalos sólo en caso de emergencia. Cuando se complete el tiempo de invocación, el terror, la destrucción y el caos habrán llegado a la tierra. ¿La recompensa? Una secuencia, claro. Ser malo también tiene sus buenos momentos.





ORCOS

LA INVASIÓN DE KALIMDOR

Thrall busca un oráculo, la revelación definitiva que le sirva de guía para conducir los pasos de su pueblo. Y, contra lo que dicta la tradición, la profecía habla de un pacto entre razas hasta el momento irreconciliables. En el horizonte se pueden distinguir las siluetas de la Legion Ardiente. Y el mundo tiembla.

TIERRA A LA VISTA

La expedición del Thrall hacia el este ha terminado de manera inesperada. Después de una tormenta devastadora, todas las embarcaciones se encuentran destruidas y el grueso de nuestro ejército desperdigado. Tu misión consiste en buscar supervivientes a lo largo de la costa. Ve recorriendo el mapa hasta que encuentres a Cairne. Tendrás que ayudarle a defender su poblado del ataque de los centauros, algo no demasiado complicado. Cuando lo hagas, camina hacia el norte y completa así la misión.



LA LARGA MARCHA

El objetivo de esta fase no es otro que limpiar el camino de la caravana de los tauren para que ésta llegue a su destino. Sigue el camino hacia el norte, escoltando al convoy. A medida que avances, Thrall subirá de nivel. La mejor elección es habilitar el poder de invocación de lobos y reforzar el rayo en cadena.

Usa las habilidades mágicas de Thrall, serán muy útiles para batir a los enemigos. Para recargar su maná y la vida de las tropas, puedes ir parando de vez en cuando o volver sobre tus pasos hasta los oasis que vayas dejando en tu camino hacia el norte.

A medida que avances, el número de tropas irá disminuyendo, así que no podrás proteger la caravana tan bien como habrías



deseado. Ve grabando a cada paso y pon especial cuidado en la retaguardia. Ésa será la zona por la que se produzcan gran parte de los ataques. Deja que Thrall se bata con los enemigos de más rango. Esa misma estrategia tendrás que seguirla a lo largo del juego en todas sus campañas, sea cual sea la raza que manejes. Cuando llegues al tercer oasis, la misión habrá concluido.

EL LLANTO DE LOS WARSONG

Llegarás a un poblado humano justo a tiempo para ayudar a otro clan orco a destruirlo. Cuando lo hagas, establece tu base. Para llegar al norte, necesitarás comprar dos zeppelines a los goblins, pero su casa se encuentra protegida por la fauna local (arpías, centauros y demás). Con un ejército de fuerza media puedes acabar con ellos.

En esta misión no será necesario destruir todas las bases humanas. Puedes hacerlo, claro, ya que con ello tu héroe ganaría nivel. Pero si deseas evitar encontronazos que no llevan a ninguna parte, concentra tus esfuerzos en la base azul. Desde allí podrás abrirte paso hasta los goblins.

No te olvides de proteger bien tus bases con torretas y búnkers. Cuando hayas conseguido llegar hasta los goblins, compra las naves y llévalas a tu base.





LOS ESPÍRITUS DE ASHENVALE

Mientras Thrall avanza hacia el norte en busca de un lugar para un nuevo campamento, Grom Hellscream debe conseguir 15.000 unidades de madera en los bosques de Ashenvalle. Puedes concentrarte en talar los árboles situados en tu propia base, pero nuestro consejo es que hagas las misiones adicionales. Para encontrarlas, debes explorar el mapa. No hace falta que hagas una exploración exhaustiva. A estas alturas de la guía ya deberías saber que en *Warcraft III* los eventos están programados para que surjan de una manera muy fácil.

En este caso, las misiones adicionales pasan por destruir las bases élficas y ayudar a los goblins. Prepara un ejército con unidades de tierra potentes y acaba con los elfos. Esto te proporcionará 3000 punto de oro de forma inmediata. En caso de que quieras ayudar a los goblins, tendrás que liquidar a los furbolg. No son un enemigo muy complicado de batir y la recompensa merece la pena: los goblins te proporcionarán su tecnología, unas máquinas llamadas Shredders. Su potencia de talado es asombrosa, te proporcionará 200 unidades de madera por ronda. Casi nada. Con los Shredders en tu poder, llegar a 1500 será pan comido.

EL CAZADOR DE LAS SOMBRAS

Objetivo: derrotar al ejército élfico. De entrada, recibirás un ataque bestial en las bases del oeste. No pierdas el tiempo defendiéndola. Enfrentarte al enemigo en estas condiciones te llevaría a perder muchas unidades, así que actúa con inteligencia y traslada a tus hombres hacia la base principal.

Una vez allí, defenderemos la entrada norte y oeste. Son los lugares elegidos por el enemigo para realizar sus ataques. No dudes a la hora de construir torretas. Un total de





veinte por cada frente estaría bien. El ataque se realizará tanto por tierra como por aire.

Continúa construyendo y ampliando el árbol tecnológico. Si has construido las suficientes torretas, podrás sobrevivir perfectamente al ataque. No te olvides de mantener a un grupo de cuatro obreros en las cercanías de las torretas. Así podrán repararlas en cuanto sufran daños.

Una vez controlada la situación, deberías disponer de los suficientes recursos como para lanzar un ataque en condiciones. Ahora bien, ten en cuenta una cosa: el héroe élfico tiene un escudo que lo protege de todas nuestras acometidas, de manera que tendrás que buscar una vía alternativa para hacerle morder el polvo.

Explora el mapa. Al norte de la base hallarás una fuente maldita de la Legion Ardiente. Al beber de sus aguas, tus hombres adquirirán un poder demoníaco. Ahora, la invulnerabilidad de su jefe ya no es tal. Reúne tus tropas y lanza un ataque contra cualquier emplazamiento élfico. Esto atraerá a su jefe. Despreocúpate del resto de las unidades y concentra tu ataque sobre el héroe hasta que acabes con él de una vez por todas.

DONDE SÓLO LOS WYVERNS SE ATREVEN

Sólo un obstáculo nos separa del oráculo: una base humana. Lo mejor es que antes de concentrarte en el ataque resuelvas las misiones complementarias, que te vendrán de perlas. Así que manos a la obra. Eso sí, empieza por hacer lo de siempre: defender la base con las torretas suficientes como para que puedas dedicarte a la exploración y dejar que tus peones exploten los recursos naturales de la zona (insistimos, no te olvides de dejar a una media docena de obreros reparando las torres dañadas). Los humanos de Kalimdor te darán guerra, así que ya sabes.



Vayamos ahora a por las misiones complementarias. Reúne un grupo estable de tropas rápidas y rescata a los nobles wyverns de Kalimdor de las garras de las arpías. Esta misión se nos antoja especialmente necesaria por las capacidades de los wyverns, que pasarán a formar parte de tu ejército.

Con la siguiente misión, podrás mantener la salud de tus hombres en buen estado. El objetivo es encontrar la fuente de la vida, que sufre la maldición de un centauro. Cuando acabes con la criatura, podrás sanar a las tropas dañadas en combate. Entre los wyverns, la capacidad curativa de la fuente y los recursos naturales que hayas ido acumulando tendrás una buena baza para el combate.

Ataca la primera base humana, situada al noroeste de tu posición. Cuando la hayas eliminado, pasa a la segunda, que es la realmente importante, la que protege la entrada del oráculo. En este momento, los wyverns se hacen indispensables. La segunda base humana no tiene acceso por tierra, utiliza a los wyverns para que hagan un hueco. Introduce los zeppelines en la base y descarga las tropas. Lo demás será un festín de sangre y cuerpos desmembrados. Entra en las cavernas y veamos que nos dice el oráculo.



EL ORÁCULO

Estás en la mazmorra, en busca del oráculo que te mostrará el destino de tu pueblo. La mazmorra alberga en sus entrañas una cantidad importante de enemigos y de trampas. *Warcraft III* se convierte en este momento en un nuevo *Diablo 2*. Actuemos en consecuencia: explora el mapa cuidadosamente, avanza cada poco y deja que las unidades enemigas se acerquen a ti, y no al revés.

Thrall debería ir a la cabeza del grupo. Irás encontrando tesoros. No dudes en recogerlos, hay cosas tan interesantes como una máscara de Sobi, un pendiente de maná, anillos de regeneración, orbes de fuego que aumentan tu daño mágico y un largo etcétera. Si sigues caminando, llegarás ante un muro mágico que te impedirá el paso. Para poder sortearlo, tendrás que encontrar un objeto en concreto: el Corazón de Azume. Cuando lo tengas en tu poder, podrás sortear el muro.

Pero los problemas no se acaban aquí. Más obstáculos: un puente mágico que sólo se mostrará si llevamos hasta él una piedra encantada. Utiliza a Cairne, el la encontrará. Devuélvela hasta el lugar en el que se encuentra el resto de las tropas. Cuando por fin el puente se haga visible, ya tendrás acceso al oráculo. Las revelaciones son sorprendentes: orcos y humanos luchando codo con codo contra la Legion Ardiente.



QUE TE LLEVEN LOS DEMONIOS

El gran héroe orco Grom Hellscream ha caído bajo los efectos del mal y tendrás que rescatarlo. Para ello cuentas con la ayuda de Jaina y su piedra atrapaalmas. Cuando captures a Hellscream, llévalo al círculo mágico para realizarle un exorcismo.

Nada más empezar esta misión, construye torretas. Pero muchas, muchas torretas en todos los accesos de la base. Las hordas de la Legion Ardiente atacarán desde el cielo, lanzando meteoritos que se transmutan en criaturas horripilantes.

Los principales protagonistas de esta misión serán los héroes, Cairne y Thrall. Ellos tienen que convertirse en tu principal herramienta para la victoria. A estas alturas del juego deberían contar ya con nivel diez. El secreto de esta fase consiste en amasar unidades de todo tipo y lanzarlas contra el enemigo de manera indiscriminada. Utiliza los ataques de los humanos. Manda tropas de refuerzo que ayuden a los hombres en su embestida contra los orcos endemoniados. Aprovecha el hueco que se abrirá ante el ataque, métete en el interior de la base de los orcos endemoniados y extermínalos. El enemigo cuenta con otra base secundaria, pero cuando destruyas la principal, la situada en el norte, no opondrán demasiada resistencia.

Captura a Grom, justo al norte del mapa, mételo en la piedra y después utiliza ésta en el círculo del exorcismo. Lo que viene ahora es la mejor secuencia de vídeo que hemos visto en muchísimo tiempo. Disfrútala.





ELFOS OSCUROS

EL FIN DE LA ETERNIDAD

Despertemos a los druidas. Protejamos las copas de los árboles, el brillo de los ríos, el calor del sol. Se acerca el momento de la batalla definitiva en el que tres razas (humanos, orcos y elfos) lucharán codo con codo contra los demonios salidos de las entrañas de la tierra. Despertemos a los druidas. Y hagámoslo antes de que sea tarde.



ENEMIGOS EN LA PUERTA

Tyrande, la heroína élfica, quiere enfrentarse a los corruptos humanos y orcos que han traspasado los límites del bosque. Su plan pasa por tomar precauciones construyendo en primer lugar una base eminentemente defensiva. Debes crear un pozo lunar, cinco arqueras y un ancestro de la guerra. El comienzo será sencillo. Basta con enraizar una mina y poner cinco Wisps en ella.

Ahora de lo que se trata es de preparar un ataque en toda regla para destruir la base que hay al oeste de tu posición. El objetivo final es acabar con el paladín que ha osado entrar en tus dominios sin ser invitado. Si lo deseas, puedes hacer la misión opcional. Es muy sencilla, sólo tienes que rescatar a los furbolg, algunos de ellos raptados por pequeños grupos de orcos y otros desperdigados por el bosque. Cuando los rescates y los lleves de vuelta a su poblado, serás recompensado con tres valiosos soldados. Incorpóralos a tu ejército, reúne cuantas tropas adicionales puedas y lánzate al asalto de la base. Cuando acabes con el paladín, ya podrás acceder a la siguiente misión.

HIJAS DE LA LUNA

La Legion Ardiente ha avanzado por los bosques de Ashenvale. Tu misión consistirá en ocultarte tras las sombras e intentar llegar a tiempo para avisar a tus hermanas y ponerlas al corriente de la situación. La manera más rápida de esconderse consiste en usar la tecla de acceso directo.

Recoge los objetos situados al norte de tu posición y ponte en marcha. Tendrás que moverte rápido. Puedes avanzar de forma segura aprovechando la oscuridad, pero durante el día deberás extremar las precauciones. A medida que vayas avanzando, encontrarás una gran cantidad de tesoros, tal vez demasiados para un inventario en el que sólo hay seis espacios, así que estudia bien los objetos y deshecha unos para quedarte con otros.

Tyrande y varias unidades se te irán uniendo por el camino. Cuando llegues por fin a la base de los muertos vivientes, coge las ballestas. Destruye los edificios y ve al otro extremo de su base, lugar en el que se encuentra la puerta que conduce a tu destino y al final de esta misión.

EL DESPERTAR DE STORMRAGE

En esta fase, se trata de que informes a Furion Stormrage de la llegada de los muertos vivientes y que consigas que se una a ti. Furion descansa en su casa, protegido por cien árboles. Las fuerzas demoníacas comenzarán a talarlos para llegar hasta él y acabar con su vida, así que tendrás que



darte prisa. Lo que tienes que hacer es conseguir el cuerno de Cenarius para despertarlo antes de que sea demasiado tarde.

En tu camino, toparás con una base de los orcos. Para acabar con ella, tendrás que hacer lo de siempre: amasar tropas. El problema de esta base es que cuenta entre sus defensores con un maestro de la espadas. Construye ballestas y reúne una tropa lo más nutrida posible. Dirige tus esfuerzos a acabar cuanto antes con el maestro. Olvídate de los grunts y demás tropas menores, tu prioridad debe ser la unidad más poderosa. Cuando acabes con el héroe, los orcos dejarán de oponer resistencia. Luego retoma tu camino hacia el norte, acaba con los guardas que custodian el cuerno y recógelo. Con él conseguirás que Furion despierte.



EL ALZAMIENTO DE LOS DRUIDAS

Sigues en tu papel de despertador élfico, esta vez con la misión de arrancar de su sueño eterno a los druidas de Talon. En esta fase, los recursos son muy escasos. Construir edificios nuevos en cada base sería poco menos que un suicidio, así que es mejor que explotes primero un lugar en concreto y luego muevas todas tus edificaciones hasta la base siguiente. Así ahorrarás tiempo, esfuerzo y dinero.

Estaría muy bien que hicieses las misiones secundarias de esta fase (matar a un







furbolg que se ha vuelto loco y exterminar a Death Revenant). No son misiones difíciles, y sus recompensas te vendrán de perlas. A medida que vayas avanzando en tu búsqueda de los druidas, irás encontrando más bases. Quizás no tengan mucho oro en sus minas, pero te servirán de trampolín para llegar a la siguiente. Cuando destruyas la última, lleva a Furion hasta Barrow Den para que toque el cuerno y despierte a los demás druidas.



HERMANOS DE SANGRE

Esta vez les toca el turno a los elfos de las cavernas, que también duermen cual místicas marmotas. Tendrás que introducirte en los más profundo de las cuevas y luchar contra los monstruos típicos de estos lares: fantasmas, arañas y demás. Como en muchas otras misiones del juego, los héroes serán los verdaderos protagonistas de esta partida. Incluso podrás prescindir casi por completo de las unidades adicionales. Tanto Furion con su raíz como Tyrande con sus flechas de fuego serán más que capaces de resolver el entuerto.

Durante tu trayecto, te encontrarás con un pequeño campamento de furbolgs. Su chamán ha sido mordido por una araña. De tu cuenta corre recoger agua de la fuente de la vida, meterla en un frasco y curar al furbolg de turno. Cuando llegues a la dichosa fuente, te encontrarás con un par de dinosaurios de nivel dos y seis respectivamente. Acaba primero con el más poderoso y después haz lo propio con el otro. La recompensa por curar al chamán será un talismán que puedes utilizar hasta tres veces.

Continúa avanzando hasta encontrar una puerta. Descubrirás que el hermano de Furion se ha convertido en un ser de aspecto maligno y extremadamente peligroso.



Desobedeciendo las sugerencias de Furion, Tyrande corre a liberarlo cerrando la puerta tras de sí. A partir de este momento, lo único que puedes hacer es seguir por el camino que queda manejando a Furion.

Continúa hacia el norte hasta llegar al centro de la cueva. Cuando encuentres a un par de druidas transformados, levántalos en el aire con un ciclón para poder seguir. Por fin despertarás a los druidas al llegar al círculo.

La misión continúa ahora manejando a Tyrande por la zona oeste de la pantalla. Tendrás que buscar el lugar en el que está prisionero el hermano de Furion. Después de activar los círculos y romper las puertas de rigor, te toparás con los vigilantes. Acaba con ellos y rescata a Illidian, que se mostrará dispuesto a echarte una mano.



UN DESTINO DE LLAMAS Y DESOLACIÓN

Después de una breve charla con Illidian y Arthas, este último te pedirá que robes una calavera, foco del poder de la Legion Ardiente. Aunque Arthas es un traidor, al menos sirve a su maestro nigromante Kel'Thuzad y no a la legión infernal que está sembrando el terror allá por donde pasa.

Ésta es, con mucho, la fase más complicada de la campaña hasta el momento. En tu búsqueda vendrá una cantidad respetable de héroes demoníacos. Para evitar que te hagan más daño del necesario, debes proteger tu asentamiento. Nuestro consejo es que construyas una línea gruesa de árboles en primera línea defensiva y sitúes pozos regeneradores detrás de ellos. Ten en cuenta que debes crear una cantidad bastante elevada de peones para que puedan reparar las estructuras. Deberás automatizar todo el proceso de defensa. Ordena que los pozos curen a los peones automáticamente y a éstos que reparen las edificaciones dañadas.

Tu primer objetivo es atacar a la base del este, coloreada de naranja en el minimapa. Son los enemigos más débiles. Cuando hayas acabado con ellos, construye tu base sobre sus cenizas. Mantén siempre el nivel de recursos bastante elevado.

Luego, lo de siempre. Amasa un número considerable de tropas y lánzalas al ataque debidamente formadas: las unidades de asedio detrás de la infantería. Mientras las primeras destruyen edificaciones, los segundos dan buena cuenta de las unidades de choque. Cuando acabes con los guardianes del portal, roba la calavera. Illiadian se fusionará con ella, convirtiéndose en un superguerrero oscuro capaz de darle su merecido a Tichondrius.

EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

Misión contrarreloj. Tienes que defender el árbol de la inmortalidad de Archimond. Necesitas cuarenta y cinco minutos para que Furion prepare el plan de defensa. En ese tiempo, sufrirás de lo lindo para defender a los aliados, que probablemente caerán bajo las embestidas del ejército de muertos vivientes.

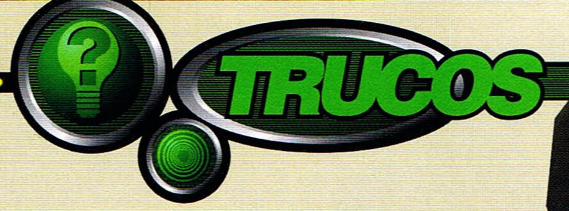
Nada más comenzar la misión, construye dos bases nuevas, una al este y otra al oeste. Esto te irá proporcionando los recursos que necesitarás. La primera ciudad atacada por la Legion Ardiente será la de los humanos. Manda algunos Wisps a la base de los hombres y construye algunos árboles defensivos. No te olvides de enviar a tus héroes para que defiendan la base. Ayúdales todo lo que puedas, cuanto más resista la ciudad, más tiempo se consumirá.

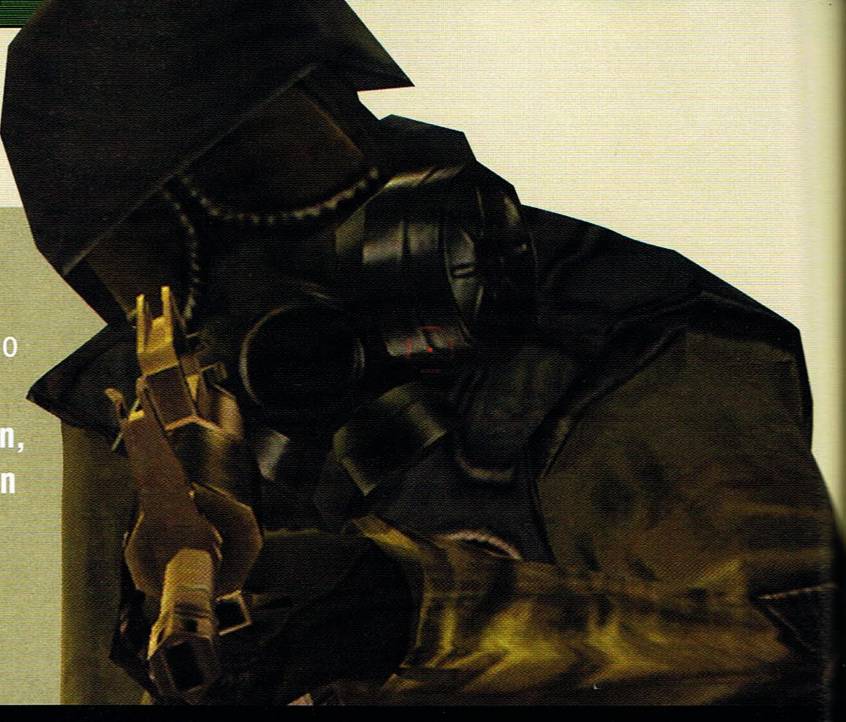
Los refuerzos de la Legion Ardiente no dejarán de llegar. Mientras tengas tiempo, ve protegiendo tu base. ¿Piensas que has puesto ya bastantes árboles? Estás equivocado, pon más. Los refuerzos de las tropas infernales llegarán hasta niveles desquiciantes.

La base humana caerá, así como la orca; de manera que quedas tú solo contra la invasión. Usa a tus héroes en la defensa y construye tres ancestros de la guerra para sacar arqueros y cazadores de una manera tan rápida como eficiente. No te olvides de mejorar todas tus edificaciones para que las unidades tengan un rendimiento superior.

Cuando los cuarenta y cinco minutos lleguen a su fin, el propio Archimond arrasará con tu base. Pero no todo está perdido. Sécate el sudor de la frente y disfruta del final.

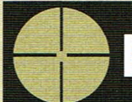






John Mullins es el perfecto héroe americano: un soldado universal indestructible, incansable, cualificadísimo y guiado en todo momento por un patriotismo más allá de toda duda. **En fin, que incluso podría hacerse un hueco en la redacción de Game Live, aunque de momento se dedique a combatir amenazas bioterroristas**. Estos son los pasos que debe dar.

SOLDIER OF FORTUNE II Double Helix



PRAGA

1 Tu misión es localizar al doctor Ivanovich y sacarlo del país sano y salvo. Evita ser detectado por los guardias de seguridad que custodian el Hotel Praga. Avanza por el callejón y verás a dos guardias que conversan. Cuando uno de ellos se retire, elimina al otro arrojando el cuchillo con el disparo secundario. Hazte con la metralleta M3A1 y utilízala para eliminar a los demás centinelas.

2 Una vez en la zona de los contenedores, dirígete a la torre de vigilancia de la derecha, elimina al guardia que hay en la misma y sigue hacia la izquierda en dirección a una nueva torre de vigilancia. Evita las cajas y granadas que te lanzarán los guardias del tejado y accede por la puerta marcada con un símbolo blanco y rojo. Tras ella, toparás con varios guardias y unas escaleras que dan acceso al tejado.

3 Avanza por la cornisa y salta al interior del jardín vallado de la derecha. El acceso al Hotel Praga está protegido por casi una decena de centinelas, así que hazte con la M60 que hay en la entrada del hotel. Puesto que la puerta principal está bloqueada, da un rodeo al hotel. Un camión y varios soldados te esperan en la parte trasera. Tras la trifulca, sube por las escaleras de la pared y llegarás a la azotea del hotel. Para acceder al interior, cruza la zona de conductos de ventilación y baja por las escaleras.

HOTEL PRAGA

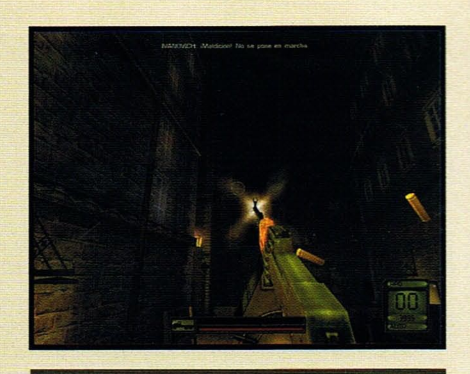
1 Una vez en el hotel, dirígete a la habitación de la izquierda, donde hallarás un chaleco. Luego accede a la planta inferior por las escaleras de la izquierda y cruza la puerta de la izquierda para llegar al bar. Unos metros hacia la derecha está la puerta de la cocina, en la que te esperan un par de guardias agazapados. Sube por las escaleras de la habitación contigua y te enfrentarás a numerosos centinelas.

2 A pesar de que hay decenas de habitaciones, no hay forma humana de perderse: basta con ir pasando por las puertas que no estén bloqueadas. Así llegarás a la habitación del doctor Ivanovich. Tras conversar con él, síguele y limpia las salas contiguas para evitar que sufra algún percance.

EXTERIOR DEL HOTEL

1 Métete en la parte trasera de la furgoneta y hazte con la ametralladora M60. Mientras el doctor intenta poner en marcha la furgoneta, tendrás que acabar con un numeroso grupo de soldados. Cuando os pongáis en marcha, elimina a los soldados que hay bajo los arcos del edificio de la derecha.

2 Otra larga pausa causada por la mala fortuna del doctor te obligará a mantener el tipo masacrando a los soldados del interior de una torre de vigilancia y a todos los que se encuentran por los alrededores. Finalmente, Ivanovich te llevará hasta el campo.



CAMPO

1 Sigue aferrado como una garrapata a tu M60. Nada más empezar, te espera un camión atiborrado de soldados dispuestos a acabar contigo. Céntrate primero en liquidar a los que se encuentren apostados en la parte del camión y luego haz que el motor salte por los aires. Después le llegará el turno a cinco camiones más y un par de máquinas quitanieves algo más duras de eliminar.

2 Cuando estés a punto de cantar victoria, aparecerá el plato fuerte de esta orgía de destrucción: un helicóptero armado con dos poderosas ametralladoras. En los compases finales te enfrentarás a un par de camiones antes de llegar a un pequeño paso fronterizo. Para ahorrar munición, haz estallar los múltiples depósitos de combustible. De este modo no tendrás que malgastar ni una sola bala con los soldados.

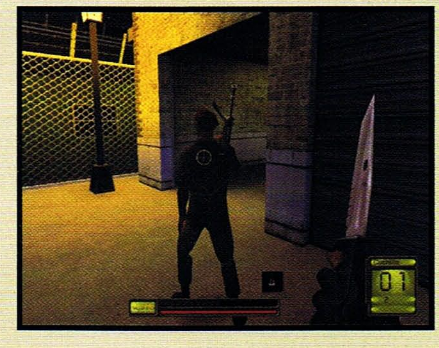
ESTACIÓN DE TREN

1 Sigue al doctor hasta la puerta de los servicios. En ellos te espera Nemec, el contacto que te proporcionará los pasaportes necesarios para que podáis abandonar el país sin problemas. Sal y entrega los papeles al jefe de estación. Acto seguido, accede a la puerta de la izquierda y arroja el cuchillo para acabar silenciosamente con el guardia. Ten presente que, si realizas un solo disparo con cualquier arma, activarás la alarma y la misión fracasará.

2 El doctor aún está en el lavabo, así que desbloquea la puerta verde de la izquierda que da acceso al mismo. En el interior del tren, Ivanovich te pide que pongas en marcha la locomotora, un pequeño reto que en realidad sólo implica otra masacre de soldados. Sal del vagón y dirígete hacia la puerta doble de la derecha. En la habitación contigua te toparás con un guardia al que debes liquidar con el cuchillo.

3 Sube por las escaleras de la izquierda. Después de cruzar una sala con dos sofás, avanza de nuevo hacia la izquierda. Utiliza el cuchillo para romper las cajas que bloquean el camino, escucha la conversación de los dos guardias y sal al exterior a través del boquete que hay en la pared. Sitúate detrás del depósito de combustible y acaba con el primer guardia. Repite la operación con el que hay frente al panel de anuncios antes de acceder a la habitación contigua. Aquí la situación es más peliaguda, ya que uno de los guardias está patrullando. Cuando el guardia de la escalera te dé la espalda, sitúate detrás de las cajas verdes. Con un solo movimiento rápido y calculado elimina al guardia situado a la derecha y luego haz lo mismo con el que intentará huir por las escaleras.

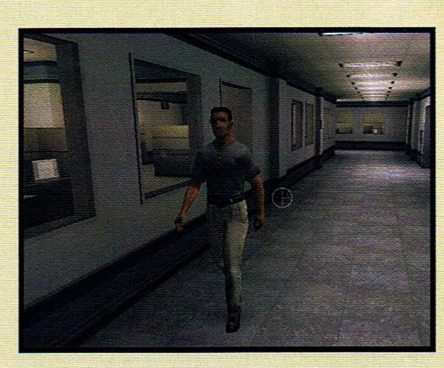
4 Salta por la barandilla que hay en la parte superior y cruza por encima del conducto de ventilación hasta que llegues al otro extremo de la sala. Avanza por el pasadizo. Tras eliminar al guardia que hay frente a la ventana, accede a la parte superior del tren por la ventana. Salta por encima de la alambrada de la derecha y entra en la sala de control. Finalmente, elimina al guardia del interior y acciona la palanca de color amarillo para poner en marcha el tren.





NIVEL PRINCIPAL DE LA TIENDA

1 En realidad, esta es no es mas que una fase anecdótica en la que deberás acudir a la sede de la Tienda, la organización secreta antiterrorista que está encabezada por Anthony Michaels. Únicamente se trata de llegar a la sala principal para que te asignen un nuevo objetivo.





CAMPAMENTO BASE DE MARINES

1 Caerás en una emboscada de la facción rebelde, así que huye del campamento en dirección al vehículo incendiado de la derecha. Luego avanza unos metros hasta las ruinas del templo.

RUINAS DEL TEMPLO

1 Un nido plagado de rebeldes. Muévete sigilosamente y utiliza el cuchillo para eliminar enemigos de forma discreta. Si diriges tus pasos a la izquierda, podrás apoderarte del rifle con mira telescópica de uno de los rebeldes. Sólo hay un camino posible, así que retrocede hacia la derecha y utiliza tu nueva adquisición para eliminar a los francotiradores y demás enemigos.

2 Sigue avanzando y llegarás junto a una hilera de cajas situadas a la izquierda de un búnker. Utiliza el rifle para acabar con el tipo de la M60 y luego camina en dirección al acantilado de la derecha. En la bifurcación, dirígete a la izquierda. En el búnker podrás apoderarte de un botiquín y una armadura.

3 Avanza hacia la izquierda. Varios soldados rebeldes intentarán impedir que accedas a la zona de barracas. En una de ellas podrás apoderarte de un par de botiquines y una armadura. Mantén los ojos abiertos, ya que un par de francotiradores cubren el acceso al templo. En su interior, hallarás botiquines, armaduras y municio-





nes. Sigue por el único camino posible. Te espera un último tramo de selva tropical con algún que otro rebelde.

CAMPAMENTO DE VANGUARDIA



1 Ya falta poco para alcanzar la madriguera de los rebeldes. Los alrededores se encuentran fuertemente protegidos por una decena de hombres y un helicóptero. Utiliza el rifle de francotirador para acabar con los primeros y luego cúbrete con un árbol o una piedra de los terribles disparos del helicóptero (olvídate de destruirlo por ahora). Ya en la gruta, entra agachado y acaba con los rebeldes a la vez que utilizas las cajas para cubrirte. Allí hay un par de botiquines y múltiple munición.

2 La salida de la gruta está situada junto al campamento rebelde. Antes de abandonar el agujero, sortea por segunda vez el ataque del helicóptero. Cruza la zona de las torres de vigía tomando todas las precauciones necesarias, ya que hay multitud de rebeldes escondidos. Antes de superar el puente de madera, utiliza el rifle para eliminar tanto al individuo apostado en la torre de al lado como al del interior del búnker.

3 Unos pasos más allá encontrarás una tienda de campaña con botiquines y armadura. A continuación, otro edificio en ruinas que esconde un panel de control. Con él podrás lanzar un misil teledirigido que acabará con el molesto helicóptero. Dirígete a la cabaña de madera de enfrente y acciona el botón verde para abrir la compuerta.

EL PUENTE



1 Avanza en la única dirección posible y entra en la caseta de madera de la derecha, donde hay un botiquín y una armadura. Desde allí, elimina a los rebeldes de la zona y luego sigue avanzando hacia la derecha. Te reunirás con un grupo de marines en apuros con los que deberás liquidar al grupo de rebeldes del otro lado del puente.

2 Habla con el sargento Peterson, observa como estalla en puente en mil pedazos y luego sigue al pelotón de soldados ayudándoles en todo lo que puedas.

CAMPAMENTO REBELDE

1 Ya te encuentras en el campamento rebelde. No te las des de héroe y mantente cerca de tus compañeros, avanzando poco a poco y liquidando a cada paso a los rebeldes que se esconden en las casas.

2 Ya en el centro de la base rebelde, Peterson te ordenará que limpies un edificio. Entra en el mismo armado con la escopeta, vacía la primera planta, hazte con el botiquín de la sala de los mapas y sube al segundo piso. Sal al exterior y ayuda a tus compañeros. Peterson te ordenará limpiar otro edificio, así que hazlo.

3 De nuevo en el exterior, recibirás una tercera orden: inspeccionar y vaciar un nuevo edificio. Se trata del laboratorio en que se almacena un virus mortal. Tres hombres custodian la planta inferior y otro te disparará desde el piso de arriba. Cuando acabes con ellos, encontrarás un botiquín y algo de munición.

4 Ahora Peterson te ordenará que rescates a un prisionero encerrado en una celda explosiva. Pon tu punto de mira sobre la carga explosiva de la puerta y mantén pulsada la barra espaciadora durante unos segundos. Para finalizar, utiliza la carga explosiva de la celda para hacer estallar la puerta. Pon tu punto de mira sobre la cerradura y mantén pulsada la barra espaciadora durante unos segundos. Después apártate y sal de la zona.



ZONA DE EMBARQUE DEL RÍO

1 Hora de abandonar la selva. Cruza el río junto a tus compañeros. Utiliza la escopeta de francotirador en este tramo. Una vez en la zona de las ruinas, echa mano de la escopeta y la M4. Si exploras a fondo, hallarás una armadura y munición detrás de un árbol.

2 El tramo final antes de llegar al helicóptero está trufado de enemigos escondidos en los márgenes de la senda. Juega en equipo y ataca simultáneamente con tus compañeros. Los helicópteros de rescate aparecerán, aunque antes de ir a casita deberás utilizar la M60 para despejar la ruta de huida.

PUNTO DE EXTRACCIÓN

1 Aún no se puede cantar victoria. Sigue aferrado a tu M60, intenta no sobrecalentar el arma y dispara sobre los objetivos asignados. El mejor modo de acabar con las unidades y edificios rebeldes es disparando sobre los depósitos y barriles de combustible.

2 Un poco más adelante, serás atacado por misiles aire-tierra. La única manera de evitarlos es disparando sobre ellos antes de que impacten sobre el helicóptero. Tras destruir una lancha tripulada por cuatro rebeldes, completarás el trayecto en helicóptero.





PUREZA

1 En el pueblo serás informado de que Manuel Vergara proporcionó el virus mortal a los rebeldes, así que deberás infiltrarte en su mansión.

MANSIÓN DE VERGARA

PATIOS

1 La puerta principal está muy protegida, así que habrá que buscar una alternativa, ya sea el garaje o el tejado. Intenta no hacer demasiado ruido mientras avanzas hacia la izquierda con el cuerpo pegado al muro del jardín. Evita la mirada de los guardias, sitúate detrás de la casa y sigue avanzando.

2 Cuando el guardia que patrulla la zona te dé la espalda, cruza rápidamente la entrada iluminada y sitúate detrás de la



entrada que da a la piscina. Pégate a la pared izquierda de la zona de la piscina y sube por la pared de madera que hay en la misma. Ojo, ya que en la parte superior hay un guardia patrullando. Saca en primer lugar la cabeza. Cuando el guardia te dé la espalda, elimínalo. Sube al tejado y, con la barra espaciadora, abre la ventana de madera que hay a mano derecha. Para acceder a la casa, dirígete al respiradero de enfrente.

CASA PRINCIPAL

1 Tras coger todos los ítems del tejado, dirígete hacia la izquierda e introdúcete por el agujero del suelo. En el guardarropa, encamina tus pasos hacia la izquierda, cruza el gimnasio y liquida al guardia que te da la espalda. Cruza la zona de las escaleras y dirígete hacia la izquierda evitando a uno de los guardias de Manuel. Baja por las escaleras y entra por la puerta izquierda.

2 Sigue por la puerta de la derecha y llegarás al despacho de Manuel. Después de abrir la caja fuerte, descubrirás la relación del traficante con un poderoso grupo terrorista. A partir de aquí, olvídate del sigilo. Saca a relucir todo tu arsenal y dirígete hacia la izquierda, al lugar por donde han aparecido los matones. Al final de la sala, hallarás una habitación con varios botiquines y una armadura. También allí está el acceso a la parte inferior.

BODEGA DE VINO

1 Utiliza la barra espaciadora para abrir la puerta blindada de enfrente y echa mano del disparo secundario de la M4 para eliminar a los cuatro matones del final de la sala. Ya en la bolera, encontrarás botiquines y munición tras la barra del bar. Retrocede hasta la primera puerta de la izquierda y llegarás a la sauna. Progresa por la izquierda, limpia el almacén con el disparo segundario de la M4 y sube por las escaleras que hay al final. Cuélate por el agujero del suelo y dirige tus pasos hacia la trampilla del fondo.

2 Tras acabar con los matones que andan enzarzados en la última partida de póquer de sus vidas, cruza la sala de ordenadores y baja por las escaleras de madera. Utiliza la barra espaciadora para abrir la caja fuerte de la sala de entrenamiento. En su interior encontrarás armaduras, botiquines y munición. Retrocede hasta las escalinatas y cruza la puerta metalizada. Unas escaleras de metal te llevarán hasta la parte más profunda de la mansión.

3 Tras cruzar una bodega llena a rebosar de matones, irás a parar a otra aún más concurrida. Aquí la granada incendiaria puede causar estragos y resulta muy útil. Inspecciona la zona y hallarás un chaleco y un botiquín. Luego acciona la palanca escondida en la parte derecha de la siguiente bodega tras una cajas. Elimina a los dos guardias que hay tras la puerta secreta. Tras hacerte con el botiquín, baja por las escaleras.

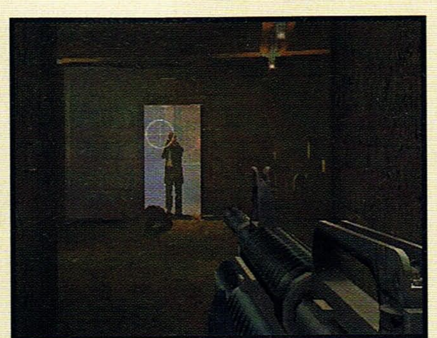
BÚNKER

1 El cerco se estrecha, y también el campo de batalla. Saca a relucir la escopeta M590 y procura realizar disparos certeros. Al final de la escalera hallarás un botiquín escondido entre unas cajas. En la primera sala llena de cajas, no te precipites y espera a que el numeroso grupo de enemigos venga a por ti. A la izquierda hallarás un par de botiquines. Tras superar una segunda sala con la ayuda de las granadas, avanza a través del pasadizo y tendrás un fugaz encuentro con Manuel.

2 En la bifurcación sigue por la derecha y, tras la explosión, por la puerta de la izquierda. Encontrarás un botiquín en una de las estanterías. A partir de aquí sólo hay un camino posible, plagado de matones y con tres botiquines fácilmente localizables.

3 Cuando alcances el almacén en el que se esconde Rodríguez (el guardaespaldas de Manuel), camina con pies de plomo, ya que el tipo tiene una puntería prodigiosa. La mejor opción es situarte tras la primera columna de piedra y luego utilizar una granada incendiaria en la dirección en el que se encuentra Rodríguez (hacia la izquierda). Tras su muerte, hazte con la tarjeta roja de acceso y utilízala en el pasadizo que hay a mano izquierda. Manuel ha caído en tus manos.







ESTRELLA DE MAR

CUBIERTA PRINCIPAL





1 Tu objetivo es abordar el Estrella de Mar y verificar la existencia del virus Rómulo. Si está a bordo, no habrá otra opción que hundir el barco. La misión empieza en la cubierta. Cuando los dos guardias que tienes delante desaparezcan, dirígete hacia la izquierda y accede a los comedores por la puerta del final del pasadizo. Espera entre las dos puertas que dan al comedor a que los guardias terminen su conversación y luego gira a la izquierda para bajar por las escaleras.

2 A la izquierda están los camarotes. En uno de ellos (el primero a mano izquierda) hallarás una tarjeta de acceso de color rojo. Hay otra zona de camarotes al otro lado, pero no tiene interés. Continúa hacia la derecha y sal por la puerta de emergencia. La zona de carga y descarga se abre ante tus ojos. Cruza la zona de los contenedores. Evitando o eliminando cautelosamente a los guardias que patrullan por la zona, llegarás hasta el montacargas. Acciona el panel de control que hay al lado del poste mayor y luego retrocede hasta las escaleras que hay en el otro extremo del barco. Sube por ella y cruza la puerta de la izquierda.

3 Cruza la lavandería, sal al exterior por una de las dos puertas de la derecha y elimina al guardia. Sube por las escaleras de la izquierda y utiliza la tarjeta de acceso en la puerta que da al puente de mando. Elimina silenciosamente al tipo que hay en su interior

y accede hasta el piso inferior a través de la puerta de madera situada a la izquierda. Desciende por las escaleras y entra en la sala de control de la derecha. Empuja la palanca del panel de control y desbloquearás las puertas de la bodega de carga. Ya sólo te resta dirigirte cuidadosamente a dicha bodega (en la parte central del barco) e introducirte en el boquete que hay entre las mercancías.

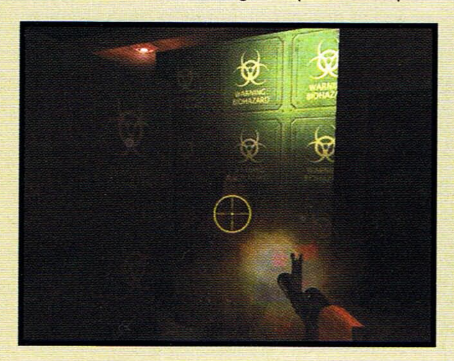


INTERIOR

1 En esta sección no hay alarma alguna, así que olvídate del sigilo. Encamina tus pasos hacia la izquierda, coge los dos botiquines de la estantería y avanza unos metros hasta toparte con una puerta bloqueada. Salta al interior del agujero que hay en el suelo. En la zona de cajas, trepa por las que tienes a la izquierda hasta llegar a la pasarela de metal. Desciende por las escalinatas de la izquierda, cruza una pequeña sala de control y llegarás a un pequeño almacén con un par de valiosos botiquines.

2 Un poco más adelante, darás con la sala de máquinas, atiborrada de escoria a punto de pasar a peor vida. Desciende hasta la parte inferior y sal por la puerta que hay en el otro extremo de la sala. En la sala de motores, darás con otro buen montón de aspirantes a cadáver, una puerta que da acceso a unos botiquines (derecha) y una escalera que lleva a la parte inferior del motor (izquierda). Avanza por el pasadizo de la derecha y acciona el panel que hay al final del mismo para bloquear el fuego que te impide seguir avanzando.

3 Sigue hacia la derecha y alcanzarás tu objetivo: el virus mortal. Para destruirlo, debes utilizar varias cargas explosivas repartidas estratégicamente. Avanza unos metros, introdúcete por el agujero del suelo y luego abre la puerta de la derecha. Bajo el signo "1" hallarás un lugar en el que situar la primera carga. Accede a la recién abierta entrada de la derecha, coge los botiquines y sitúa la segunda. De nuevo hacia la derecha, coge los chalecos y accede por la puerta del final del pasillo. Cruza la sala de control, baja por las escalinatas y coloca la tercera bomba. A la izquierda, hay otras escalinatas en las que puedes instalar el cuarto explosivo. El camino hacia la derecha lleva otra vez hacia el cargamento de virus. Sigue hacia la derecha y hallarás una puerta que lleva directamente al lugar en que debes situar la ultima carga.





NUEVA YORK

LA ARMERIA

1 Llega el momento de reunirse de nuevo con Sam Gladstone. Tu misión consistirá ahora en localizar el almacén donde se ha desarrollado el virus.



HONG KONG

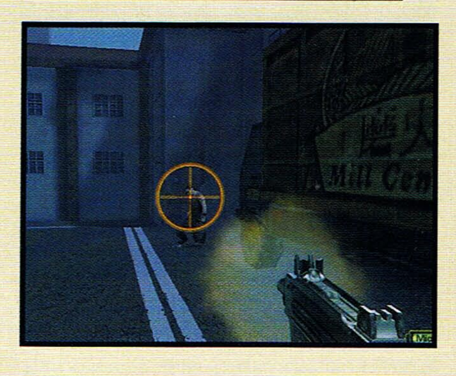
BARATIJAS CHINAS

1 Limpia la parte inferior del transporte y hazte con el botiquín que hay al lado del mástil mayor. Sube por las escalinatas y abandona la cacharrería flotante. Hallarás dos botiquines escondidos en la entrada de la casa izquierda. Sal hacia la calle por la verja abierta y avanza con pies de plomo.

2 El muelle está hasta los topes de asesinos, abalanzarse sobre ellos sería un autentico suicidio. La mejor opción es utilizar el rifle francotirador para limpiar los alrededores y luego echar el resto con la Uzi. Encamina tus pasos hacia la derecha (la zona de las cajas). Al final del callejón elimina al tipo de la ventana y luego utiliza los contenedores para acceder a la misma. Coge el botiquín y sube por las escaleras.



DÁRSENAS SUPERIORES



1 Las distancias se acortan, y la zona de caza es más reducida, con lo que es un buen momento para sacar a relucir tu escopeta de cartuchos. Sigue el único camino posible. Después de destrozar una caja que bloquea el paso, sal al exterior por una de las ventanas. Tras superar los contenedores, una decena de hombres irán a por ti. Sin salir de la zona de los contenedores, utiliza las granadas para acabar con un gran numero de ellos y dispara sobre los depósitos de combustible de la izquierda de la pantalla.

2 Espera a que tus rivales vengan a por ti y elimínalos uno a uno. Avanza hacia el camión y hazte con los dos botiquines de la pared de la izquierda. A la derecha hay unos contenedores tras los cuales se esconde una zona secreta con un chaleco, varios botiquines y un montacargas. Para alcanzar el otro lado, acciona el montacargas y utiliza las cajas para saltar el muro.

CALLES

1 Apodérate del chaleco de encima de la caja y encamínate hacia la calle de la derecha. Utiliza el rifle para acabar con los francotiradores de las azoteas y la escopeta para eliminar a los enemigos que campean por la calle. Los hay en cantidad, así que échale paciencia. Al final de la calle, encontrarás un botiquín encima de una caja de frutas. Luego accede al garaje y sube por las escalinatas.

2 Tras la puerta verde, otra vez vas a parar a la calle. Un aparatoso accidente de tráfico crea una barrera de fuego infranqueable. A la derecha, un callejón sin salida, a la izquierda, un boquete en la pared. Tú eliges. Sube por las escalinatas, hazte con el chaleco y el botiquín y dirígete a la segunda planta del edifi-



cio. Allí encontrarás gran cantidad de botiquines, armaduras y munición. Tras rehacer tus fuerzas, accede a la tercera planta y sal al exterior por la puerta derecha. Utiliza el rifle para acabar con los francotiradores de los edificios adyacentes. Cuando llegues de nuevo al exterior utiliza el cartel luminoso para acceder al edificio de enfrente.

3 Sube por las escaleras, sal al exterior y acaba con la nueva remesa de francotiradores. Utiliza el cartel publicitario de la derecha para acceder al edificio de enfrente y baja por las escalinatas. Por fin has logrado sortear los coches incendiados, pero no cantes victoria aún: el callejón que hay ante ti esconde otro pequeño ejército de matones. Acaba con el francotirador del edificio del enfrente, ocúpate de los matones e introdúcete en el callejón marcado con un signo del dragón rojo.

MERCADO

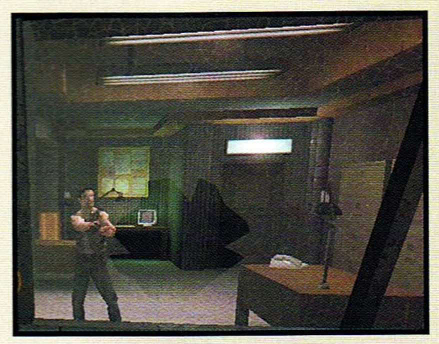
1 Se trata de un callejón que lleva hasta el almacén. Apenas tiene dificultad alguna, tan sólo presta atención a las fachadas y asoma la cabeza antes de doblar cada esquina. A los pocos metros, llegarás a una plaza cuyo máximo peligro consiste en el francotirador que hay en una de las cornisas. Encamina tus pasos hacia la derecha y de nuevo presta atención a los tres francotiradores que hay en el edificio de la izquierda.



2 La entrada al mercado se encuentra a mano derecha y está claramente indicada por un enorme cartel verde. Elimina primero al francotirador del edifico de la izquierda y luego limpia el resto de la zona exterior. Accede al edificio por la puerta que hay al lado del camión. Sube por las escalinatas. Tras hacerte con la armadura que hay detrás de un archivador, acciona el panel. Accede por la puerta recién abierta, hazte con el botiquín de las estanterías y utiliza el elevador.

ALMACÉN

1 Ya te encuentras en el almacén. Ahora necesitas información sobre el virus Remo y debes localizar al enigmático Anormal 1. A partir de esta zona los matones van equipados con chalecos antibalas, así que la mejor opción es apuntar a las extremidades o usar la potencia de la USAS-12. Progresa hacia la derecha y acciona el panel que abre la puerta metalizada.



2 En cuanto llegues al enorme almacén, elimina a los francotiradores de la parte superior y luego ocúpate del resto. También encontrarás unos botiquines a mano derecha. Sube a la pasarela de metal y accede por la puerta a lado de la cual hay una ventana con tres símbolos de color negro. Luego sigue por el único camino viable y descubrirás cuál es el objetivo del virus Remo. Tras asistir a la conversación de los dos tipos del despacho, acaba con ellos y manipula el ordenador para descargar el virus.

PRISIÓN

1 Acaban de capturarte. Debes escapar, recuperar el disquete y llevarlo a la tienda para crear un antivirus. Después de hablar con la malvada Ran, serás rescatado por un desconocido que, según dice, te debía una. Antes que nada, debes recuperar tu equipo como sea. Tras el primer tiroteo, coge el arma del fiambre y luego la munición de encima de la mesa. Manipula la puerta que hay al lado de dicha mesa y coge el chaleco y el armamento del armario.

2 Progresa por la puerta recién abierta por los guardias y abre la celda. Tras la mesa del despacho, hallarás un nuevo botiquín y justo enfrente, un despacho con munición y dos botiquines. Sigue hacia la izquierda. Tras explorar un despacho de similares características que el anterior abre la celda de la izquierda. Observa que hay un chaleco y dos botiquines encima de la mesa. A continuación, otro despacho y dos puertas verdes que llevan al exterior de la prisión. Mucho cuidado con el guardia armado con una M60. Desplázate pegado a la pared de la izquierda y luego manipula la puerta que lleva a la parte superior de la instalación. Tras eliminar a la guardia, podrás recuperar el virus.





LA ARMERÍA

1 Debes reunirte con Sam y entregar el disquete. No obstante, en cuanto te acerques a la sede, ésta volará espectacularmente por los aires. Entra y habla con Sam. Luego introdúcete en el agujero de la pared. Tras descender por las escalinatas, acciona la rueda hidráulica. Carga con el cuerpo de Sam y dirígete hacia la izquierda para sacarlo del edificio.

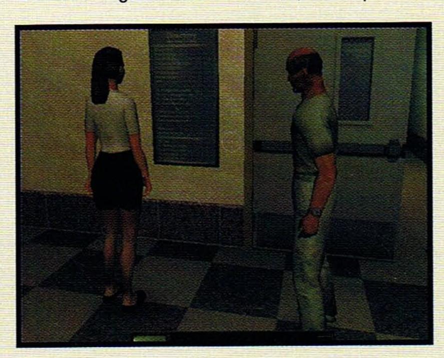


NIVEL PRINCIPAL DEL HOSPITAL

1 La destrucción de la Tienda debe haber sido obra de un espía infiltrado en la organización. Dirígete al hospital y localiza la habitación de Sam. Avanza por la única vía posible y habla con la enfermera. Utiliza el elevador y accede a la primera planta. Avanza unos metros y verás a un guardia de seguridad delante de una puerta. Sam se encuentra allí.

2 Después del tiroteo, hazte con el arma del fallecido y retrocede hasta el pasillo. En la habitación de enfrente, hallarás dos botiquines y un chaleco. Sigue hacia la izquierda y serás atacado por los guardias de Prometeo, unidades de élite altamente protegidas y armadas con escopetas y fusiles M4. Utiliza el disparo secundario a través de las ventanas de cristal de la derecha y eliminarás a un gran numero de enemigos.

3 Hazte con la munición de tus víctimas y accede por la ventanilla de madera. Cuando llegues al laboratorio, sube por las



escalinatas y hazte con los dos botiquines. Desde la misma posición utiliza las luces colgantes para acceder al otro extremo de la sala. Apodérate del chaleco y utiliza el elevador para salir.

SERVICIO DE PACIENTES

1 Sigue al guardia de seguridad, liquídalo y elimina también a los soldados de élite de la oficina. Unos metros más adelante, aparecerán otros a través de las ventanas. Lo que te espera a continuación es un largo paseo por los pasadizos del hospital en constante confrontación con los hombres de Prometeo. Ya en la bifurcación, dirígete hacia la izquierda. Unas escaleras te llevarán al piso superior.

2 Después de la explosión y del posterior boquete en el suelo, progresa por la puerta de enfrente. Llegarás hasta unos ventanales que comunican con la azotea. Un poco más a la izquierda, llegas a una bifurcación con tres caminos posibles. Sube por las escalinatas de enfrente y luego gira hacia la primera puerta a la izquierda. Al fondo del pasillo, hay dos botiquines, a la izquierda, varias decenas de soldados de élite escondidos en los lugares más insospechados. Después, una escaleras que llevan al final de la sección.



TEJADO DEL HOSPITAL

1 Los hombres de Prometeo están apiñados en la pista de aterrizaje. Impedir que huyan no va a ser fácil, ya que cuentan con la ayuda de un helicóptero que dispara sin cesar. Cruza a toda prisa la azotea y entra en el edificio del otro extremo. Hazte con el botiquín y el chaleco y luego dispara a través de las ventanas al depósito de combustible que hay enfrente.

2 Los soldados de élite irán a por ti, así que no te muevas de donde estás y elimínalos. Luego introdúcete en el edificio que hay en la pista de aterrizaje y elimina al resto. Para completar tu venganza, introdúcete en el invernadero y empieza a disparar sobre los dos rotores del helicóptero a través de los agujeros que hay en el techo.





TEXAS

NIVEL DE LA TIENDA

1 Tras la llegada de tus compañeros, debes reunirte con Michaels y Wilson. Antes visita la sala de tiro para probar un nuevo juguete. Dirígete a la izquierda. Tras accionar el panel de control sigue los indicadores hasta la sala llamada Firing Range. Hazte con el nuevo juguetito y sigue las instrucciones del técnico. Cuando acabes, utiliza el elevador que lleva a la sala de conferencias.





KAMCHATKA

PERÍMETRO

1 La siguiente misión consiste en capturar al doctor Sestrogor y traerlo a la Tienda para que sea interrogado. Después de descolgarte en paracaídas, irás a parar al corazón de un espeso bosque oscuro y nevado. Se trata de encontrar la carretera principal, y para ello deberás avanzar unos metros en línea recta y luego acceder por el flanco izquierdo de la montaña. Procura no llamar demasiado la atención.

2 Gracias al radar de tu nuevo juguetito, podrás detectar a los enemigos a mucha distancia. Avanza siguiendo la carretera. Tras hacerte con los botiquines de encima de las cajas, pasa a través del boquete que hay en la valla de la derecha. Alcanzarás una zona atrincherada con varias torres de vigía y una caseta a mano izquierda en la que hallarás botiquines y un chaleco.

3 Sigue andando en la dirección de la corriente del río helado y alcanzarás la muralla de la base. Para acceder a la misma, pulsa la barra espaciadora sobre la brecha que hay bajo el cartel derecho de la alambrada. Avanza pegado al flanco derecho de la base y utiliza una de las prominencias de la nieve para acceder al interior de la casa. Acciona la palanca del panel de control y se abrirá la entrada a la base. Luego acciona el panel con el signo de la mano y sigue adelante.



CARRETERA PRINCIPAL

1 Tras pasar por debajo de un puente altamente protegido, llegarás a una caravana de camiones militares. Hay varios soldados patrullando por la zona, así que utiliza la mira telescópica del OICW. Sobre unas cajas encontrarás un chaleco que te irá de perlas. Un poco más arriba hay otro grupo de casetas con sus respectivos guardias. Tras limpiar el perímetro, acciona la palanca de una de las casetas y podrás acceder a través de la tubería que hay bajo tus pies. Progresa por el estrecho túnel. Tras acabar con tres guardias más, alcanzarás la siguiente zona.

COCHERAS DEL TREN

1 Progresa hacia los árboles de enfrente. En cuanto alcances la torre de vigilancia, súbete a ella y utiliza el detector de la mira telescópica para ir haciendo limpieza. En el edificio de enfrente, hallarás un botiquín y un chaleco. Utiliza una de las escalinatas que te permitirán acceder a la parte superior del puente, cruza la puerta de la izquierda y, tras coger el botiquín que hay en la mesa del ordenador, sube por las escaleras de la izquierda.



2 De nuevo estás a la intemperie, aunque no tardarás en alcanzar la carretera. Hazte con el chaleco situado encima de las cajas y camina en la dirección al puente. Ya en la entrada, hallarás una pequeña brecha junto a la valla. Cuidado, ya que hay dos guardias patrullando por la zona que detectarán tu presencia inmediatamente. En el edificio de la entrada te esperan un par de botiquines.

3 Sigue hacia la izquierda y aprovecha el boquete para cruzar el muro. Llegarás a una estación de trenes. Enfrente hay edificios que guardan en su interior sendos botiquines. Accede al interior de la locomotora. Tras manipular la palanca de control, camina hacia las vagonetas que hay frente al primer edificio. En el interior de la primera hallarás un agujero que te permitirá situarte en el techo y, una vez allí, introducirte en el boquete que hay encima de la compuerta.

PUENTE DEL TREN

1 Elimina a los dos guardias de la parte inferior y salta al interior del complejo. Unos pasos más allá, te esperan varias vagonetas de carga custodiadas por gran cantidad de guardias. Llama su atención y espérales agazapado para acabar con ellos uno a uno. Inspecciona las vagonetas de la derecha y hallarás un chaleco y munición. A la izquierda, encontrarás el camino de salida.

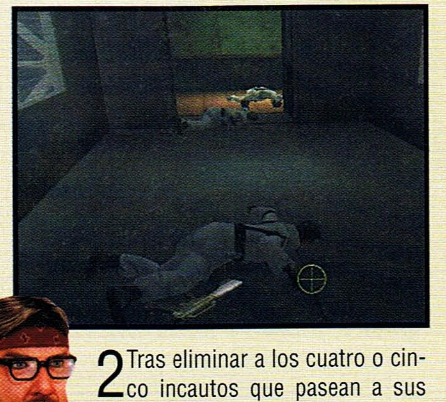
2 Cruza el puente. Frente a la entrada de la base, verás varios edificios. Utiliza la mira telescópica para acabar con los individuos de las torres de vigilancia y luego inspecciona el interior. La zona no es especialmente abundante en botiquines y chalecos, así que no malgastes tu salud. Para acceder al interior de la base, introdúcete en la torre de vigilancia que hay a la izquierda de la vía y de allí salta al techo de la edificación principal con dos enormes antenas. Hallarás un conducto de ventilación con varios extractores de aire en su interior. El que está situado en el extremo izquierdo te permitirá disparar a los soldados que hay en el interior de la habitación sin peligro.

3 A continuación, accede a la enorme rejilla que hay al final y ábrela. Acciona la palanca del panel de control para detener los extractores y hazte con los dos botiquines. Introdúcete de nuevo en el conducto de ventilación. Ahora ya tienes el camino libre para acceder al conducto de la izquierda.



PUNTO DE CONTROL

1 Por fin te has introducido en la base. Hazte con los botiquines y el chaleco de la habitación, hay que prepararse a fondo para desactivar la red de seguridad. Unos metros más adelante, hallarás otra zona de descarga de mercancías. Hay unos seis hombres patrullando por la zona y un chaleco en una de las esquinas. Dirige tus pasos hacia la puerta situada al otro extremo.



2 Tras eliminar a los cuatro o cinco incautos que pasean a sus anchas, introdúcete en la celda del otro lado. Acciona los mecanismos que hay en los dos laterales y luego repite la operación con el panel de control central. No te muevas del interior de la celda, ya que todo se vendrá abajo. A los pocos segundos, unos guardias aparecerán en la zona para comprobar el alboroto. Elimínalos y retrocede hasta la zona de descarga.

3 Sube al techo desplomado y pasa desde allí al tejado de la casa que está a tu derecha. Continúa por el conducto de ventilación y métete por el agujero de la luz roja. Avanza a través de los escombros a la vez que eliminas a las numerosas unidades enemigas que se te crucen. Sólo hay una dirección posible, y en ella encontrarás varios chalecos y botiquines. Cuando llegue el tren averiado, desengancha el segundo vagón y acciona el panel de control de la locomotora.

COMPLEJO SUBTERRÁNEO

1 Tras la colisión de la locomotora, varios soldados irán a por ti. Dirige tus pasos hacia la única vía posible, hazte con el botiquín y el chaleco y luego sigue avanzando hacia la derecha. En la zona del montacargas, elimina al francotirador de la torreta izquierda y luego accede al edificio de enfrente. Ya en la azotea, agarra la M60 y acaba con las unidades enemigas que aparezcan por la parte inferior.

2 Entra en el elevador de la izquierda y acciónalo. Estate alerta: vas a tener una bienvenida de las que no se olvidan. Utiliza el lanzagranadas de la M4 para amargarles la fiesta. A partir de aquí, el enemigo ya sabe de tu presencia, así que el paseo hacia el corazón de la base será un autentico infierno. Además, los malos tienen la insana costumbre de lanzar granadas de humo por doquier. El mejor antídoto es el detector de peligro que lleva incorporado el visor del OICW.

GENERADOR PRINCIPAL

1 Todo lo comentado en el complejo subterráneo es aplicable a esta zona. Conveniente es también la utilización del lanzagranadas MM1, ideal contra las grandes acumulaciones de enemigos en espacios pequeños. No hay que estar muy atento para encontrar los numerosos botiquines y chalecos.

2 La segunda planta es algo más complicada, especialmente tras llegar al laboratorio principal. Hay tipos agazapados en cada extremo del mismo, pero al menos encontrarás un par de botiquines. Superado este escollo desciende por las largas escalinatas y llegarás al generador principal. Utiliza las escaleras de la derecha para acceder a la parte superior del complejo y dirígete a la puerta situada en el otro extremo.

3 Ya encima del generador, pulsa sobre la palanca de apagado y luego repite la operación en el panel de control que hay detrás de la vitrina. Avanzas casi completamente a oscuras. Y los hombres de Prometeo se acercan para pedirte explicaciones. Elimínalos y accede por la puerta que han



utilizado para entrar en la sala del generador. Hazte con los botiquines y retrocede por donde has venido.

4 Utiliza el visor de infrarrojos de la OICW para detectar a los enemigos en la oscuridad mientras retrocedes hasta los niveles superiores de la base. Hay abundantes botiquines, aunque también abundan los enemigos. Tras la explosión del laboratorio, cuélate por la ventana del mismo y accede por la trampilla que hay en el suelo. Finalmente, en la bifurcación, sigue andando hacia la derecha.

COMPLEJO SUBTERRÁNEO

1 Otra sucesión de pasadizos oscuros sin mayor secreto. Hay que dirigirse al laboratorio para destruir el virus. En la primera bifurcación, dirígete a la derecha (luz intermitente) y sube por las escalinatas. Tras hacerte con el chaleco, sigue hacia la derecha e introdúcete en el elevador. Acciona la palanca del panel de control y sube por las escalinatas hasta encima del ascensor.

2 Sube por uno de los cables y llegarás al exterior. Abandona el elevador y utiliza la M60 que hay en la barandilla para abrirte paso. Accede a la grúa, acciona la palanca y observa el agujero que se crea en la parte de abajo. Regresa a los cables del elevador y desciende por ellos. A los pocos metros, llegarás al agujero creado por la grúa. Salta al otro extremo del mismo y camina en línea recta.

INSTALACIONES DE INVESTIGACIÓN

1 En el laboratorio de enfrente hallarás un par de botiquines y luego una bifurcación. A la izquierda te espera una sala de trajes herméticos con varios chalecos. A la derecha, otro laboratorio con un par de botiquines y varios enemigos. Al elegir esta segunda opción llegarás hasta una sala incendiada con tres posibles caminos, sigue por las escaleras de la izquierda.





2 Tras un largo pasadizo con múltiples soldados enemigos, te espera una enorme sala de control. Rompe las cristaleras que hay delante y salta a la habitación de enfrente. Entra en la pecera central y acciona la válvula del agua. Tras la pequeña inundación podrás acceder por la puerta que hay detrás de la pecera. Cruza la zona derruida, sube por las escaleras y alcanza el otro extremo de la sala.

LABORATORIOS 1, 2 Y 3

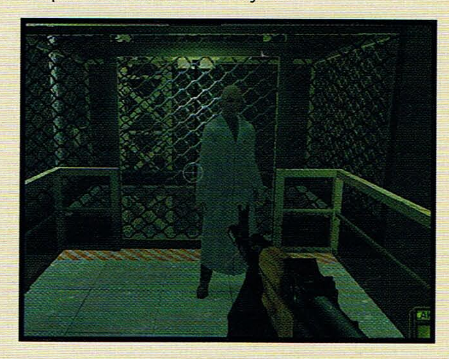
1 Han restablecido la energía y tendrás que moverte con mayor rapidez. De entrada, hazte con el botiquín que hay en el laboratorio de enfrente y sigue por el único camino posible. Hay que encontrar explosivos para hacer estallar todo esto. Después de coger el chaleco, activa el panel de la grúa por dos veces y hazte con la carga explosiva que hay en el segundo lote de cajas. Retrocede hasta el laboratorio y sitúa la carga encima de la columna metalizada marcada con un panel luminoso.

2 Tras la explosión, accede a través del nuevo agujero de la pared y sigue hacia la derecha. Después de aumentar tu cifra de víctimas rusas, verás tras unos cristales otra columna en la que situar una segunda carga explosiva. Hazlo y aléjate de la onda expansiva. Observa que en uno de los laterales del laboratorio (en la parte alta) hay una trampilla tapiada. Rómpela y accede por el agujero arrastrándote (tecla V). Repite la operación en el pasadizo siguiente y alcanzarás una pequeña habitación con un botiquín y un chaleco. Este último laboratorio, a diferencia de los demás, está muy bien protegido. La columna a dinamitar se encuentra a mano derecha, tras una cristalera. Concluida la destrucción de los laboratorios, dirígete hacia la puerta por la que han entrado los soldados.

LABORATORIO 4

1 Hazte con el botiquín y el chaleco y accede a la sala de los trajes aislantes pasando por la ventana que hay al lado del panel de control. Colócate un traje y acciona la palanca para abrir la puerta de metal. Cuando alcances el laboratorio principal, acciona el panel que hay en la sala de control del otro lado. Repite la operación con cualquiera de los dos paneles que hay alrededor de la columna central y luego sitúa la carga.

2 Concluida la destrucción del laboratorio, elimina a los soldados y accede a la parte superior de la habitación. Cruza la plataforma móvil e introdúcete en el respiradero. Avanza hasta que el suelo se desplome y darás con el doctor Sestrogor. Tras hablar con él, síguele. Te contará que necesita el código para abandonar la base. Baja por las escaleras, abre la puerta de la verja y dispara sobre el panel. Vuelve con el doctor y acciona el panel de control que hay enfrente. El viaje a bordo de la cesta colgante finalizará si logras detener a los individuos que te dispararán durante el trayecto.





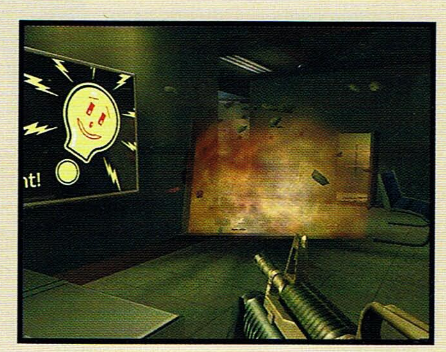
AEROPUERTO

ESTACIÓN DE SEGURIDAD

1 Alexei Nachrade va camino de Suiza con reservas de virus infectante, así que hay que detenerlo como sea. Al bajar del metro, reúnete con el capitán Jenzer. Explora los lavabos de la izquierda y libera a los rehenes. Ten cuidado, ya que eliminar a un civil representará el fin de la misión. Explora cada rincón de la estación en busca de botiquines.

TERMINAL

1 La mecánica es muy parecida a la que seguiste en la estación de seguridad, aunque resulte algo más difícil. Mata a los terroristas y salva a los rehenes, no hay otro secreto.



HANGAR

1 Hazte con los dos botiquines de la estantería y baja por las escaleras. Sube a la cinta transportadora y no bajes de ella hasta llegar al final. Verás una habitación con una puerta bloqueada a la izquierda y otra manipulable a la derecha. No obstante, espera unos segundos a que se produzca una soberana explosión y luego cuélate por la ventana que hay encima de la pasarela de metal.

2 Ya en la habitación de las computadoras, sube por las escalinatas de metal hasta el techo y luego dispara a las botellas de combustible del rincón. Accede por el boquete resultante y a continuación manipula la verja para abrirla. Al final del conducto hay una rendija que esconde una trampa mortal: hay varios guardias tras la misma que te dispararán cuando asomes la cabeza. En fin, nada que no se resuelva tirando una granada por el agujero.

3 A los pocos metros, llegarás a la salida del aeropuerto. Cruza la zona de contenedores y llegarás al hangar en donde se esconden el jet de Prometeo. Súbete encima del ala izquierda, luego al montacargas que hay enfrente y fuerza la trampilla de acceso.



AVIÓN

1 Ya te encuentras en el interior del avión. Hay que localizar y eliminar a Alexi Nachrade. Se trata de una zona de acción muy reducida, así que utiliza armas de corto alcance como la escopeta M590 o la USAS-12. Después de salir del agujero, sigue hacia la izquierda y sube por las escalinatas. Dirígete a la izquierda. En la cocina hallarás dos botiquines. Un poco más a la izquierda, una tarjeta roja de acceso y dos botiquines escondidos sobre unas escalinatas. Es el momento de dirigirse hacia el otro extremo del avión.

2 En la sala de audiovisuales hallarás dos botiquines y unos metros después, el panel en el que utilizar la tarjeta roja. Nachrade te comunica que ya es demasiado tarde, aunque sólo lo es para él. Dirígete a la sala de control y acciona la palanca de color rojo. Tras comunicarte con la Tienda, retrocede hasta tu punto inicial y



dirígete hacia la izquierda. Tras una pared llena de indicadores, hallarás una puerta semiescondida. Observa el panel de control que hay al lado del extraño artefacto y manipúlalo. Para acabar, localiza la salida situada al extremo opuesto de donde te encuentras. Antes de lanzarte, coge el paracaídas de la derecha.



TIENDA

NIVEL PRINCIPAL

1 Tan solo falta detener a Prometeo y descubrir la identidad del topo. Se trata de un nivel muy oscuro, con lo que debes utilizar constantemente las gafas de infrarrojos. Hacia el final, observarás impotente la batalla entre los compañeros de la Tienda y los terroristas. Luego arrástrate hasta llegar al otro extremo de los escombros. Tras la explosión, utiliza el elevador para salir.

NIVEL DOS

1 Sal del elevador y sigue avanzando. Tras la explosión, sortea el incendio que se producirá y luego avanza hacia la izquierda primero y hacia la derecha después. En una habitación antes de llegar al elevador podrás recoger un botiquín y un chaleco. Introdúcete en el elevador y accede al tercer nivel.

LABORATORIO

1 El nivel de dificultad de esta fase raya lo demencial. Camina hacia la derecha y, después de contactar con un compañero, acciona el panel rojo de la puerta. En la puerta de enfrente hay un botiquín y un chaleco. A la derecha, encontrarás un laboratorio con dos botiquines más. Sal por la puerta que hay al lado de los trajes y acciona el panel de control rojo de enfrente.

2 Hay varios botiquines y chalecos repartidos por la zona, así que anda con los ojos bien abiertos. Sigue hacia la izquierda, cruza de cabo a rabo el laboratorio de tu izquierda y accede a la puerta blindada con el panel rojo. Estás en otro laboratorio. Aquí verás al traidor de Wilson amenazando al doctor Sestrogor. Tras la inevitable muerte de este último, dirígete hacia la puerta que tienes detrás y accede al elevador de la izquierda.





TEJADO

1 Wilson es el topo, y hay que acabar con él. No obstante, el muy villano intenta huir a bordo de un helicóptero. Sal al tejado y ve hacia la derecha. Encontrarás una puerta tras la cual hay varios botiquines y chalecos y gran cantidad de munición.

2 Sal al exterior y sigue hacia la derecha. Sube por las escalinatas y pasa a una plataforma con una ametralladora M60. Apunta al helicóptero que sobrevuela el edificio y dispara contra sus rotores. No va a ser tarea fácil, ya que dispone de una potente ametralladora y misiles. Dedícate a disparar tu M60 a ráfagas cubriéndote después de cada una. Tras destruir los dos rotores, dedícate a fondo a rociar de plomo la estructura central del helicóptero y observa los bonitos fuegos artificiales que sirven de clausura al juego.





Lo malo de juegos como el cara o cruz o los chinos es que apenas dejan margen para hacer trampas. Con lo entretenido que es tirar de tarifa plana y peinarse la Red en busca de ese truco termonuclear que convierta en relajado paseo lo que antes era un sombrío infierno...

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Pulsa **Enter** para acceder a la barra de chat y teclea los siguientes códigos. Pulsa **Enter** de nuevo para activarlos. Una vez hecho, aparecerá el mensaje "Cheat enable" para confirmar que se ha activado correctamente.



Iseedeadpeople	Desvelar el mapa
allyourbasearebelongtous	Ganar la partida
somebodysetupusthebomb	Perder la partida
thereisnospoon	Maná ilimitado
whosyourdaddy	Invencibilidad

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

1 Durante el juego, teclea despacio los siguientes códigos:

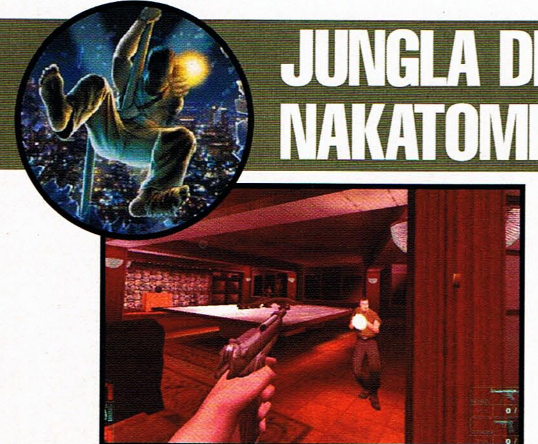
health	Restablecer la salud de todas las hadas
mana	Restablecer el maná de todas las hadas
gold	Obtener 1.000 monedas
crystals	Obtener 500 cristales

2 Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso del juego y modifica la casilla de destino añadiendo **–console** (por ejemplo, podría quedarte algo así: "C:\Archivos de Programa\Zanzarah\zanzarah.exe" -console). Durante el juego, pulsa **F11** para acceder a la consola e introduce los códigos que te mostramos en la columna de al lado:

duel victory	Tu hada gana la batalla en curso
item X	Consigue un ítem (X= entre 1 y 73)
wizform X	Conseguir una hada (X= entre 1 y 76)
spell X	Obtener la magia (X= entre 1 y 119)
video X	Ver el vídeo X (X= uno de los que encontrarás en la carpeta /resources/videos donde hayas instalado el juego). Ejemplo: vídeo v006.bik
help	Ver todos los comandos

3 También puedes modificar el acceso directo añadiendo **-duelstart** (Ejemplo: "C:\Archivos de Programa\Zanzarah\zanzarah.exe" -duelstart). Así podrás empezar el juego en modo duelo directamente.

JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA



Abre el archivo **autoexec.cfg**, que encontrarás en la carpeta en la que has instalado el juego, con el bloc de notas. Cambia los siguientes parámetros:
En **"PlayerTakeDamage" "1"**, cambia el 1 por un 0 y accederás al modo invencible.
En **"PlayerClip" "1"**, cambia el 1 por un 0 y podrás atravesar paredes.

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Durante el juego, pulsa º para acceder a la consola y teclea los siguientes códigos:

toggle g_p_god	Modo invulnerable
toggle g_map_info	Ver el mapa
give all	Obtener todos los ítems
give ammo	Obtener munición
give jetpack	Obtener el jet-pack
give forcefield	Obtener el campo de fuerza
give keys	Obtener todas las llaves
give nuke	Obtener 10 nukes
give life	Restablecer salud
kill	Inmolarte
pause	Acción estilo *Matrix*
camera camera	Cámara normal
camera player	Cámara sobre el jugador



AQUANOX

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego. En la casilla de destino, añade **-redrum -stendek**. (Por ejemplo, podría quedar así: "C\Archivos de Programa\Zeta Games\AquaNox\AquaNox.exe" -redrum -stendek) Durante el juego, pulsa las siguientes teclas para activar los trucos:

F7	Activar o desactivar el modo indestructible
F8	Activar o desactivar la invisibilidad
F10	Completar las misiones automáticamente
F11	Completar las misiones manualmente
F12	Perder la misión

THE SUM OF ALL FEARS

Durante el juego, pulsa **Intro** en el teclado numérico para acceder a la consola del juego e introduce los siguientes códigos. Éstos no se mantienen de una partida a otra.

Código	Efecto
Superman	Modo invulnerable
Teamsuperman	Todo el equipo invulnerable
Run	Correr rápido
Shadow	Invisibilidad
Teamshadow	Todo el equipo invisible
Ammo	Munición ilimitada



ETHERLORDS

Durante el juego pulsa º para acceder a la consola. Teclea **EtherRevelation** (la E y la R en mayúsculas) y pulsa **Enter**. Con esta acción, será posible activar los trucos. Ya sólo tienes que acceder a la consola y teclear los códigos que reproducimos a continuación. Éstos varían según el modo de juego, así que asegúrate de los que necesitas en cada caso.

AVENTURA	
open_fog	Eliminar el velo de guerra
hide_fog	Activar el velo de guerra
win	Ganar la misión
player	Obtener la información del jugador
give all	Obtener 15 unidades de cada recurso
view resources	Ver los recursos disponibles

COMBATE	
win	Ganar la batalla
view_hand	Revelar la mano del enemigo
swap	Intercambiarte con el enemigo
view army	Información de tus huestes
view hand	Información de tu mano
view players	Información de los contendientes
view spells	Ver la lista de las magias y las criaturas
change health X	Fijar la salud del héroe (X= la cantidad que quieras)
change mana X	Fijar la cantidad de maná del héroe (X= la cantidad que quieras)
change links X	Fijar el número de enlaces de maná (X= la cantidad que quieras)
change enemy X	Fijar la salud del héroe enemigo (X= la cantidad que quieras)

GORE: ULTIMATE SOLDIER

Para activar los trucos pulsa º durante el juego y teclea **remoteaccess1**. Después teclea **login developer** y uno de los siguientes códigos para activarlo. Una vez activados, podrás teclear todos los trucos. Para desactivarlos, teclea el mismo truco sustituyendo el 1 por un 0. Es posible que a veces no te funcionen.



Código	Efecto
fly 1	Modo volar
god 1	Modo invulnerable
give_all	Obtener todas las armas y munición
noclip 1	Puedes cruzar paredes
uammo 1	Munición ilimitada
enable counter	Mostrar los frames del juego
enable crosshair	Activar el punto de mira

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para activar el menú de chat. Una vez introducido el código, pulsa **Enter** de nuevo y cierra la ventana.

Código	Efecto
moneyfornothing	Obtener 9.999 de todos los recursos
borntorun	Obtener más puntos de movimiento
help!	Sanar a todas las unidades
wearethechampions	Ganar la misión
loser	Perder la misión
herecomesthesun	Revelar el mapa
paintitblack	Velar el mapa
anotherbrickinthewall	Construir más edificios en un turno
givepeaceachance	Paz con todos los países
badtothebone	Guerra con todos los países
cometogether	Aliarte con todos los países
jump	Incrementar la experiencia
stairwaytoheaven	Mejorar el nivel de las unidades
lifeisacarnival	Revivir las unidades caídas
allalongthewatchtower	Ver información sobre el enemigo
invisibletouch	Ser invisible para el enemigo
letsdothetimewarpagain	Avanzar un día

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Para obtener dinero extra, pulsa **Mayúsculas + 4** durante el juego. Ganarás la friolera de 10.000 $ cada vez que lo hagas.







Todo sobre el juego on line

TIGRE Y LICENCIA

Un juego on line de Tigre y Dragón



Cuidadito Chow Yun, que las carga el diablo.

Antes de que te emociones demasiado y te pongas a dar saltos y patadas como uno de esos karatekas epilépticos, un aviso: la licencia que ha conseguido Phantagram no es la de la famosa película de Ang Lee (en manos de Ubi Soft), sino la de las novelas de Wang Du Lu que inspiraron la película. Dicho esto, la verdad es que tampoco creemos que vaya a haber mucha diferencia tanto si viene del celuloide como si viene del papel, ya que el resultado final van a ser cuatro patadas sobre los bambúes y cuatro gritos bien pegados. La compañía asegura, eso sí, que aparte de centrarse en las peleas de kung fu descabellado, este juego multijugador on line tendrá una sólida trama. El título está previsto para finales de 2004. Los que sigamos vivos para entonces os lo contaremos todo con pose circunspecta y ojos achinados.

DE CAMELOT A ROMA

Mythic Entertainment prepara un juego basado en el Imperio Romano

No contentos con mantener a nuestro internáutico Sánchez demasiadas horas conectado, ahora los desarrolladores de *Dark Age of Camelot* se proponen chupar más ancho de banda con otro universo persistente de rol masivo, *Imperator*. El juego se situará en una realidad alternativa en la que el Imperio Romano no sólo no cayó bajo las hordas bárbaras sino que encima ha instaurado una próspera República por todos los confines galácticos. Como siempre dicen, este juego será revolucionario y, para demostrarlo, el presidente de la compañía afirma que "las bases que hemos sentado para *Imperator* se pueden resumir en una sola frase: la experiencia define al jugador." Y nosotros que creíamos que eran los jugadores quienes definían la experiencia.



En Mythic Entertainment no tienen suficiente con el éxito de *Dark Age of Camelot*. Van a por más.

CLANES DE LA RED

STEEL SOLDIERS



A pesar de su equívoco nombre, estos muchachos no son unos aficionados al juego de estrategia de Bitmap Brothers, sino al más directo *Soldier of Fortune II*, del cual afirman ser el primer clan español. Lo bueno de estos soldados de acero es que en su página web no sólo se muestran interesados por los tiros, sino que también tienen utilidades diversas para descargarse así como noticias varias. Además, aseguran que en breve tendrán un servidor dedicado a *SoF II*. Pues a ver si es verdad.

www.steelsoldiers.es.vg

BLOOD SPIRIT

Con amplitud de horizontes afronta la vida la gente de Blood Spirit, que en un principio se dedicaba únicamente a acumular chatarra con *MechWarrior 4* pero que ahora inicia una etapa en la que darán cabida a propuestas tan dispares como *Dungeon Siege* o *IL-2 Sturmovik*. Así pues, con tanto abanico, cualquiera puede encontrar su rinconcito aquí. De momento ya son más de una veintena, pero aseguran que nunca serán demasiados.

http://bloodspirit.es.kz/

¿PREDICAR EN EL DESIERTO?

A Tale in the Desert propone un entorno pacífico

Los estudios de egenesis se han liado la manta a la cabeza y se han propuesto elaborar un juego que huya de lugares comunes, tiros a bocajarro y conquistas galácticas. La bienintencionada propuesta se llama *A Tale in the Desert*, un juego multijugador cuyo objetivo será crear la civilización ideal perfeccionando las Siete Disciplinas del hombre (se supone que también de la mujer). El juego, ambientado en el antiguo Egipto, permitirá que los jugadores desarrollen sus propias ciudades, elijan a sus líderes y creen edificios, monumentos y obras de arte. Además, *A Tale of the Desert* incluirá como parte fundamental un subjuego de cartas en el que los participantes deberán emplear todo su ingenio para vencer. Un curioso ejemplar que esperemos no se quede sólo en eso.



Como se observa, en el Antiguo Egipto ya existían problemas con los grafitti.

OTRA DE ROMANOS

De vuelta al Imperio Romano con Gladius Online

Alguien debería preguntarle a esta gente en qué grandes almacenes compran las ideas, porque por lo visto esta temporada se lleva lo romano. A los consabidos *Praetorians* y *Legion*, se les suman ahora *Imperator* (lo tienes al ladito) y este *Gladius Online*, un juego en el que podrás encarnar a un ciudadano/a de la gran Roma o a uno de esos malolientes bárbaros/as que pululaban por los alrededores. Tu personaje podrá dedicarse a las tres típicas ramas de la vida, a saber: el comercio, la religión y el ejército. Asimismo, los desarrolladores buscan que los jugadores se reúnan en cofradías acorde con sus profesiones y regiones de origen, dentro de un mapa que abarcará la Europa occidental y parte del Norte de África. Si no quieres llegar muy tarde a la civilización, siempre puedes apuntarte a la fase de testeo en www.gladius-online.com.



"Y en ese bonito prado pondremos la caseta del perro, al lado de los rosales."



NFB



Los NFB (No Fear Boys) son un clan dedicado en exclusiva a *Counter Strike*. Sus fundadores se conocieron jugando a este juego y decidieron montar lo que en principio iba a ser un pequeño clan. Según ellos mismos, han ido creciendo hasta convertirse en "un clan respetado que cada día ve cómo sus miembros se sienten más orgullosos de pertenecer a él". Su web es muy completa en cuanto a secciones, entre las que no falta una sobre el futuro *Condition Zero*.

http://es.geocities.com/nfb2002clan

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Agosto en HastajuegO

Por Hastaj_delux

Llegamos al ecuador del verano, agosto. Pero en Hastajuego el verano no existe. Nosotros seguimos trabajando tanto para aquellos diablillos que no se han ido de vacaciones como para los que sí se han ido pero no pueden dejar de jugar a sus juegos favoritos. Nosotros no te daremos ninguna excusa para que dejes de conectarte. Al contrario, este mes se presenta muy, pero que muy, interesante.

En la zona Fun, juegos como *Tagmaniac*, *Pang* o *Billar* en sus tres modalidades harán de tu ordenador el sitio perfecto para montarse unas buenas vacaciones. Demuéstrales a todos lo bueno que eres como pintor o dedícate todo el día a eliminar bolas gigantescas con malas intenciones. También puedes coger el taco y emular a Paul Newman. Tú eliges.

Además, durante agosto podrás enterarte de quién es el campeón del I Torneo de Age of Empires II: Age of Kings 2vs2. Después de un mes de duelos y batallas, los campeones se alzarán con los suculentos premios de Microsoft. Todo un lujo.

En la zona Gamers el juego del verano será sin duda *Duelfield Expert*. ¿Qué mejor opción que ser "Dios"? Elige a tus criaturas y comienza a enfrentarte a otros dioses que luchan por ser los primeros en el ranking mundial. Un juego on line por turnos que está causando furor en medio mundo por su perfecta combinación de estrategia, rol, acción y aventura. Y para ir abriendo boca, Game Live PC te regala el juego y una semana gratis en su CD. Sólo tendrás que estar registrado en Hastajuego para obtener tu clave. ¡Descúbrelo ya!

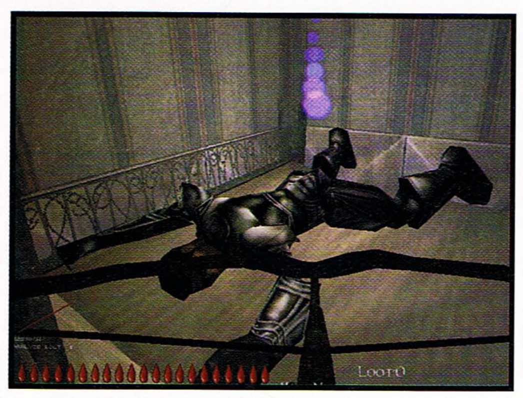
Otra novedad destacada: la nueva versión de *Day of Defeat* (3.0) con servidores actualizados para rememorar fielmente todo lo sucedido en la Segunda Guerra Mundial.

Y mientras pasa el verano y algunos disfrutan de unas vacaciones merecidas en la playa, con la sombrilla y las palmeras, nuestros animadores estarán recluidos en Hastajuego para solucionar todas vuestras dudas y problemas.

MOD DEL MES

Tras el cierre de Looking Glass, los seguidores de la saga *Thief* nos quedamos sin **las prometidas opciones multijugador** que iban a llevar a la Red al rey del sigilo. Menos mal que **este mod viene a resolver semejante injusticia.**

Por S. Sánchez





Los guardias tienen un aspecto que por sí solo ahuyenta a los ladrones.

THIEVERY

Un grupo de programadores amateur ha dedicado parte de su tiempo a elaborar una conversión total de *Unreal Tournament* que transforma el juego en una versión de *Thief* para jugar en grupo. El mod está ya en fase beta y puede descargarse, aunque aún le queda algo de trabajo a nivel gráfico y no se han implementado todos los modos de juego previstos por sus creadores. Para disfrutarlo, basta con que tengas instalada la actualización 4.36 de *Unreal Tournament* y que hagas doble clic sobre el archivo autoinstalable que contiene el mod.

Lo interesante de *Thievery* es su jugabilidad, directamente basada en *Thief*. El modo principal y el que por ahora está disponible es el que enfrenta a ladrones contra guardias. Dispones de 11 mapas distintos en los que realizar los hurtos más silenciosos o evitar que éstos se produzcan. Antes de cada partida, es obligatorio pasar por la fase de compra. En ella se dispone de un dinero inicial con el que pueden comprarse armas contundentes, munición para los arcos y ballestas así como todo tipo de extras.

Jugar a oscuras

Si juegas como ladrón, tu objetivo será infiltrarte en territorio prohibido y arrebatar el máximo número de objetos de valor para luego huir con ellos. Un grupo de fornidos guardias más listos que el hambre tratarán de impedírtelo. Pueden usar trampas, alarmas acústicas y artilugios de todo tipo, incluidas bengalas para iluminar las estancias. Además, se comunican entre ellos para coordinarse mejor. Incluso jugando con bots, puedes dar órdenes al resto de guardias.

Aun así, no todo son ventajas para los profesionales de la seguridad. El ladrón cuenta con un valioso aliado: la oscuridad. Una gema situada en la parte inferior de la pantalla indica tu grado de visibilidad. Si está negra del todo, resultarás completamente invisible para tus enemigos. Pero la vida del delincuente no es nada fácil, ya que en todos los mapas las luces podrán encenderse y apagarse usando los interruptores. En estos casos, el ladrón puede recurrir a su arco, que dispara flechas de agua muy útiles para apagar las antorchas. Pero esta munición es limitada, igual que el resto de flechas que paralizan a los guardias o incluso acaban con ellos si los coges desprevenidos.

Quizás este mod sirva de entretenimiento a los amantes de la saga *Thief* en espera del lanzamiento de su tercera parte, a la que ya hemos podido echar una ojeada.

Usa las flechas especiales para hacer más fácil tu trabajo, como apagar focos de luz.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.thieveryut.com
JUGADORES	LAN 16 Internet 16



VEREDICTO

Los juegos de la saga *Thief* destacaban por la precisión con que integraban el sigilo en su fórmula de juego. Esto es exactamente lo que hace *Thievery* en opciones multijugador que parten del motor de *Unreal Tournament*. Su único inconveniente es que aún se encuentra en fase beta.

7



JUEGOS EN RED
INTERNET
CONFEDERACIÓN DE JUEGOS
3 Euros Gratis
para jugar a
WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
Y si eres Socio 5 Euros Gratis
¡EL MEJOR PRECIO: 1 € = 1 HORA!
Recorta y Presenta el cupón adjunto en tu Confederación y te Regalamos 3 €
para jugar al Warcraft III. Y si eres Socio tendrás 5 € Gratis
www.confederacion.com
NUEVO CENTRO
MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
arkonnen@confederacion.com
C.C. ALBUFERA
Av. ALBUFERA
Av. B. AIRES
ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com
ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com
BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com
BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com
BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com
BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com
CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com
ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com
GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com
GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com
IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com
LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com
LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com
MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com
MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com
MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com
PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com
STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com
WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
VALE POR 3 € DE JUEGO GRATIS Y 5 € SI ERES SOCIO
EVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: 902 15 23 18 y atencion_cliente@confederacion.com

LAS WILDCAT VP VEN LA LUZ

Tres nuevos modelos de tarjetas profesionales

3Dlabs ha presentado sus tres modelos de tarjetas gráficas Wildcat VP, VP970, VP870 y VP760. Estas tarjetas destinadas a un uso profesional incluyen un chip que integra 200 procesadores a 32 bits y utilizarán memoria DDR a 256 bits. Los dos primeros modelos estarán equipados con 128 MB de memoria mientras que el tercero, más barato, contará con 64 MB. Además estas tarjetas están pensadas para que puedan utilizar hasta 16 GB de memoria virtual. De este modo, se eliminan las restricciones debidas a la memoria propia de la tarjeta a la hora de procesar enormes cantidades de información. Durante la presentación, Kara Yokley, representante de la compañía, explicó que "al otorgar máxima prioridad a la capacidad de programación, 3Dlabs ofrece con Wildcat una línea de productos que le convierten en un agresivo competidor en el mercado de estaciones de trabajo gráficas".



R300 Y RV250

Nuevas tarjetas de ATI en septiembre

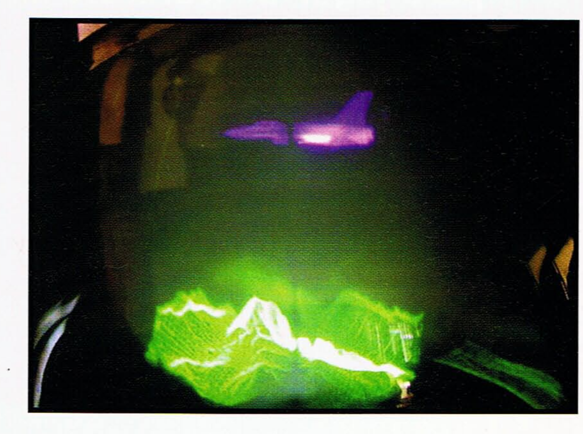
ATI ya dispone de dos nuevos chips gráficos: el R300 y el RV250. ATI va a comercializar una línea de tarjetas gráficas equipadas con el chip R300 que van a llamarse Radeon 9700. Las previsiones de la compañía pasaban por emplear tecnología de 0,13 micras, aunque parece ser que las primeras versiones utilizarán las 0,15 micras y alcanzarán una velocidad de 315 MHz. Las nuevas tarjetas soportarán AGP 8x y contarán con memoria DDR a 350 MHz. En cuanto al chip RV250, servirá para equipar las tarjetas Radeon 9000 y 9000Pro.

Aunque estos dos modelos no van a aportar grandes novedades (al margen del soporte para DirectX9), pueden ser una buena alternativa a la GeForce 4 MX de nVidia.

¿MONITORES 3D?

Actuality prepara la penúltima revolución visual

Actuality Systems ha presentado un revolucionario monitor. Revolucionario porque es esférico, del tamaño de una pelota de baloncesto y capaz de generar imágenes tridimensionales. Se trata de un proyector que genera 5.000 imágenes por segundo sobre una pantalla giratoria ubicada en el interior de una esfera de cristal. De esta forma, crea un convincente efecto visual de tridimensionalidad. El aparato aún está en estado muy embrionario, ya que sólo ofrece ocho colores, pero ya se está utilizando para aplicaciones militares e incluso puede comprarse al desorbitado precio de 40.000 dólares (unos 40.000 €). No obstante lo mejor de la noticia es que tal vez algún día todos los monitores sean así. Y con color de 32 bits.



EARTHVIEWER 3D

La Tierra desde muy, muy lejos



NVidia ha colgado de su página web una versión de evaluación del programa Earthviewer 3D para aquellos que posean una tarjeta equipada con su chip TnT2 o superior. El Earthviewer 3D es un programa que permite acceder a una extensa base de datos que contiene imágenes en alta resolución de zonas de la Tierra tomadas mediante satélite y fotografías aéreas. Concretamente, encontrarás la mayoría de ciudades americanas, así como imágenes de Tokio, Kabul y Jalalabad. También podrás pasearte por el globo terráqueo observando los contornos de los países y situar la cámara en cualquier posición. Para utilizar el programa de manera gratuita durante 30 días, basta con que te registres en la web de Keyhole, la compañía que ha creado el software.

CARMACK APUESTA POR OPENGL

Doom III se mantendrá fiel a la antigua tecnología



Jonh Carmack ha anunciado que su próximo juego, *Doom III*, adoptará el sistema OpenGL para generar sus sombras y texturas. Esta decisión supone todo un espaldarazo para los programadores que no se deciden a adoptar el código de programación nVidia Cg porque siguen considerando más eficaz la antigua API OpenGL. En concreto, Carmack está muy satisfecho con las excelentes prestaciones del prototipo de la versión OpenGL 2.0.
También alabó el avance que supone y la libertad que confiere a los desarrolladores el nuevo procesador de 3Dlabs, el P10, que permite la creación de rutinas gráficas exclusivas para cada juego. De momento, se trata de un procesador pensado para profesionales, pero no se descarta que en un futuro próximo esté al alcance de la comunidad de videojugones.

BAZAR DIGITAL

CINERGY 400 TV STEREO

Terratec nos propone ver la televisión en nuestro PC con esta tarjeta sintonizadora estéreo. Puedes grabar los programas en tu disco duro e incluso extraer el audio para guardarlo en mp3. La tarjeta sintoniza automáticamente e incluso informa sobre la emisora sintonizada. También incorpora mando a distancia, teletexto e incluso una entrada SVHS para dispositivos externos.

Precio: 74,95 €

UR211i WIRELESS NETWORK KIT USB

Una estupenda solución USB inalámbrica para conectar dos ordenadores. Consta de dos dispositivos, cada uno con un emisor y un receptor de radiofrecuencia, que permiten transferir datos de un ordenador a otro sin necesidad de cable. Dispone de 14 canales para evitar interferencias y puede encriptar las emisiones para evitar intrusiones. Su tasa de transferencia es de 11Mbit/s y tiene un alcance de hasta 150 metros.

Precio: 262,30 €

MODEM BLASTER V.92 SERIAL

Creative Labs ha adaptado su módem V.92 USB al puerto serie. El nuevo aparato, además de liberar un puerto USB, utiliza un procesador interno que permite aligerar de trabajo la CPU y obtener mejores rendimientos en juegos on line o visitar webs con contenidos multimedia. El módem es compatible con los estándares de comunicación V.90 y V.92.

Precio: 59,00 €

COMPACT USB 2.0 HUB

Si no tienes suficientes puertos USB para tanto periférico, Trust acaba de lanzar al mercado un hub compacto que añadirá cuatro puertos adicionales USB 2.0 a tu PC. El dispositivo permite la conexión de periféricos sin tener que reiniciar el ordenador, es realmente compacto y ocupa muy poco espacio. Ideal si tienes un ordenador portátil o poco espacio en el escritorio.

Precio: 38,94 €



INTEL: EPISODIO II

El ataque de los chipsets

Intel no se rinde. La competencia le había pasado la mano por la cara adaptándose a tiempo al tipo de memoria con más futuro, la DDR. **Pero los reyes de los procesadores contraatacan en toda regla** con dos nuevos controladores de placas base, el i845G y el i845E.

Actualmente, la oferta de Intel se limita a un chipset para procesadores Pentium 4 a 2,4 GHz y 2,53 GHz que funciona con memoria RDRAM: el i850E. Sin embargo, la competencia, SiS y VIA, ya integran los chipsets adecuados para soportar DDR, el tipo de memoria con más futuro. Intel también se ha planteado superar esta nueva barrera y ahora presenta dos nuevos chipsets para memoria DDR: una versión modificada del i845E y el i845G. La pregunta es si serán capaces de recuperar el liderazgo con este salto tecnológico.

El Pentium 4 y la RDRAM han ido de la mano hasta hace muy poco. Los primeros procesadores funcionaban con este tipo de memoria, que ofrecía un ancho de banda más amplia que los antiguos módulos SRAM y, además, podía ser utilizada de forma seudo sincrónica. Los 400 MHz de la memoria central funcionaban de maravilla con el bus del Pentium 4. Sin embargo, la RDRAM o la DDE-SDRAM, con sus 133 MHz y 266 MHz/333 MHz respectivamente, sólo pueden funcionar de manera asíncrona.

Los modelos actuales de Pentium 4 todavía aprovechan la RDRAM gracias a su bus frontal, cadenciado a 533 MHz, y a que los módulos de memoria PC1066 también funcionan a esta frecuencia. Aunque el chipset Intel i850E sigue siendo el más eficaz, también es el más caro dada la escasez de memoria RDRAM en las tiendas. El éxito de los chipsets con memoria DDR se debe a que se acercan a las mismas prestaciones por un precio bastante inferior. Ali, SiS y VIA no trabajan sólo para el Pentium 4, sino también para los procesadores AMD de Athlon. Después de haber trabajado en la DDR266 y en la DDR333, en la actualidad ya están trabajando intensamente en la DDR400. Así pues, en Intel deben estar preocupados, ya que su cara y sofisticada arquitectura para memoria RDRAM puede quedarse sin clientela antes de que puedan amortizar la inversión.

A fondo

En total, son tres los nuevos chipsets que llegan: el i845E, i845G y i845GL. Este último será la versión para los procesadores Celeron de la compañía, así que dejamos para otra ocasión el análisis de sus virtudes y defectos. El i845E se parece técnicamente al i845 y soporta los procesadores Pentium 4, que poseen un FSB cadenciado a 400 MHz o 533 MHz. Pero lo que es realmente innovador es que también soporta la norma USB2.0. Este detalle ya garantiza por sí sólo que Intel tenga algo que ofrecer con respecto a la competencia, además de su imagen de marca.

Pero no es ésta la única virtud del i845E. Una de sus principales bazas es el chipset 82845G, que aporta un controlador gráfico acelerado con respecto a los i815E y i815EPT para Pentium 3. El rendimiento es parecido al de una GeForce2 MX. Nuestras primeras pruebas lo equiparan a un MX200. O sea, que no está mal, pero resulta insuficiente para muchos juegos 3D de última generación.

Pese a ello, la eficacia gráfica ha aumentado, aunque eso se debe sobre todo a los buenos resultados del procesador Pentium 4 y de la memoria de interfaz de i845. Además, los amantes de la eficacia y los jugadores pueden respirar tranquilos:



Sin duda, la mejor opción de los últimos chipsets de Intel es el i845G.



El P4X333 cuenta con importantes ventajas frente al 845E: USB 2.0, memoria DDR a 333 MHz y AGP 8x.

Intel explicó que se puede utilizar una tarjeta gráfica AGP aparte para alcanzar un rendimiento óptimo, lo mismo que ocurría con el i815.

La memoria de interfaz es la innovación más importante, ya que el controlador de la memoria del i845G puede funcionar con módulos de memoria DDR PC2700 estándar. Concretamente, a 333 MHz de frecuencia de memoria, permiten un ancho de banda máximo de 2,7 GB/s. No solamente aprovechan las prestaciones globales del sistema, sino que además sacan partido de las de la GPU integrada, que no tiene memoria propia y utiliza la memoria DDR de la placa base.

Intel, conforme a la nomenclatura de la arquitectura Hub, denomina ICH al Southbridge (controlador Hub I/O). El modelo utilizado para los chipsets i845E y i845G es el ICH4 (o 82801CA). La innovación esencial en relación a su antecesor consiste en la inclusión de un controlador USB con soporte para el actual estándar USB 2.0 y capacidad para sostener anchos de banda que alcanzan los 480 MB/s (40 veces más que con el USB 1.1). Durante los próximos años, el USB 2.0 se impondrá como el sistema de conexiones externo de referencia, el que utilizarán escáneres, impresoras, discos duros externos y tarjetas de red.

En la actualidad, Intel esta mejorando el ICH4 para prepararlo para la tecnología Gigabit Ethernet (1000Base-T). Junto a los chipsets, es bastante habitual que se incluya tanto un controlador integrado como un módulo para el controlador de red. Para los constructores de placas base, esto se traduce en la compra del correspondiente controlador de bajo coste para las funciones de red. Y para el usuario, supone un considerable ahorro, ya que no necesita comprar una tarjeta de red. Un controlador con soporte para la nueva tecnología también permite conectar el módem ADSL para navegar por Internet.

El duelo entre una nueva generación de chipsets con interesantes prestaciones está servido

Buenos, pero no perfectos

Tanto el i845E como el i845G ofrecen prestaciones interesantes como plataformas de gama alta para Pentium 4, aunque las del segundo son notablemente superiores a las del primero. La memoria de interfaz del i845G es la que da mejor soporte a la memoria DDR333. Este chipset es competencia directa del nuevo VIA P4X333 y decidirse por uno u otro es una decisión delicada.

El i845E pasará a la historia sin pena ni gloria a menos que el usuario apueste por la marca.

Lo que no tenemos del todo claro es por qué Intel está fabricando el mucho menos convincente i845E. Al igual que su primo hermano, el i845G, es compatible con los procesadores Pentium 4 más rápidos con un bus frontal a 533 MHz, pero su principal inconveniente es que no soporta la memoria DDR333. Además, en casi todos los bancos de pruebas, un i850E con RDRAM PC800 es más rápido. Sus superiores prestaciones compensan de sobras la escasa diferencia de precio entre uno y otro. Si lo comparamos con la competencia, poco puede oponer este i845G al P4X333 de VIA, que también soporta USB 2.0, utiliza memoria DDR333 y permite el AGP 8x.

En fin, aconsejamos a todos aquellos que tengan los medios necesarios que opten por una plataforma basada en el chipset i845E con RDRAM PC 1066. Si tu bolsillo no está preparado para semejante dispendio, las alternativas pasan por el bastante más económico P4X333 y (sólo si confías ciegamente en la reputación de Intel como líder del sector) por el mucho menos competitivo i845G. El duelo entre esta nueva promoción de chipsets acaba de empezar, pero ya parece claro que a Intel va a costarle acceder al peldaño superior del podio.

El i845G puede funcionar con módulos de memoria DDR PC2700 estándar.



CENTRO MAIL

Expertos en informática

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C.C. Zoco Córdoba ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico. Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



SOTFWARE DE REGALO

tu cocina · Inglés – Planeta DeAgostini · Atlas Mundial Interactivo · Enciclopedia Multimedia Planeta DeAgostini



ADVANCED

SVGA GEFORCE-II 64 MB.	Monitor Daewoo 17"
Memoria 128 MB. IDE	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB. IDE	Altavoces, Micrófono
CD-ROM LG 52x IDE	Teclado y Ratón
Módem 56 KB. V92 (PCI)	Multimedia
INTEL PENTIUM IV 1.6 GHz.	





979,95

Windows Millenium: 129,95 € • Windows XP: 134,95 €

BEATMAN



109,95

Reproductor MP3 de 8 cm, capaz de almacenar más de 180 MB. de datos o 200 Min de música MP3 en un mini CD.

EASY POINT & CLICK



119,95

Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3



99,95

Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo.

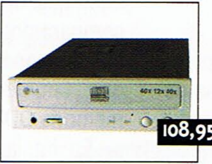
TDK XS-iV S60 2.1



67,95

Altavoces planos con sistema digital 2.1, que incluye Subwofer de última generación, con una excelente calidad de sonido.

CD-RW LG 40x12x48 IDE



108,95

CD-RW TRAXDATA 40x12x48 IDE



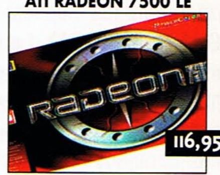
98,95

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+



48,95

POWER COLOR ATI RADEON 7500 LE



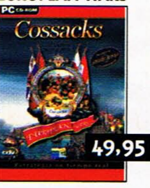
116,95



AGE OF WONDERS II: THE WIZARDS THRONE – 47,95

AQUANOX – 29,95

COSSACKS EUROPEAN WARS – 49,95



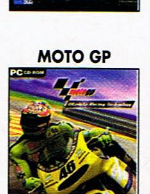
ETHERLORDS – 29,95



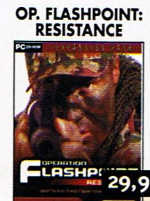
G. GRAUMMOND'S GRAND PRIX 4 – 49,95



GHOST RECON COLLECTOR PACK – 59,95



MOTO GP – 47,95



OP. FLASHPOINT: RESISTANCE – 29,95



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER – 49,95



S.W.G. BATTLEGROUNDS: CAMPAÑAS CLON – 19,95



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS	49,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	47,95
CIVILIZATION III	49,95
COMMAND & C. RENEGADE	42,95
DIABLO II: BATTLE CHEST	47,95
DUNGEON SIEGE	47,95
GTA 3	47,95
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	43,95
JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI P.	34,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MEDAL OF HONOR: A. ASSAULT	47,95
SILENT HUNTER 2	37,95
S. W.: JEDI NIGHT II-JEDI OUTCAST	49,95





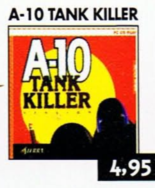


BATMAN VENGEANCE	agosto
BEACH LIFE	agosto
MEDIEVAL: TOTAL WAR	agosto
PRAETORIANS	sept.
HITMAN 2	sept.
NEVERWINTER NIGHTS	sept.
UNREAL TOURNAMENT 2003	sept.
PRISONER OF WAR	sept.
ICEWIND DALE 2	sept.
COUNTER STRIKE COND. ZERO	sept.
EMPEROR: EL NAC. DE CHINA	sept.



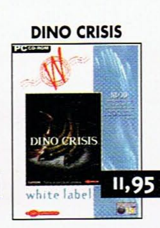




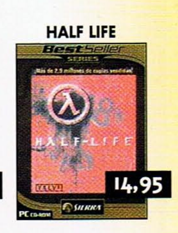
A-10 TANK KILLER


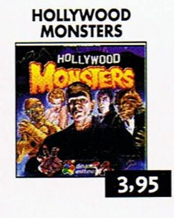
CAESAR II (BUDGET)


DARK VENGEANCE

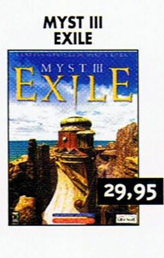

DINO CRISIS


F1 RACING CHAMPIONSHIP


HALF LIFE


HOLLYWOOD MONSTERS


INTERNATIONAL TENNIS OPEN


MYST III EXILE


NASCAR RACING 2

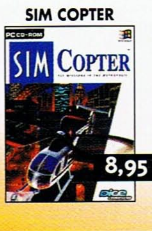

PEACE MAKER

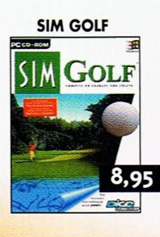

PRO PINBAL: TIME SHOCK!


PUZZLE BOBBLE 2

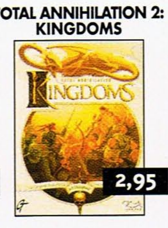

RAGE RALLY


RESIDENT EVIL 2


SIM COPTER


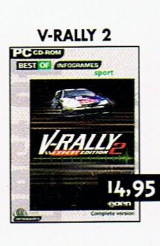
SIM GOLF


THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES



TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS

TZAR EDICIÓN ORO

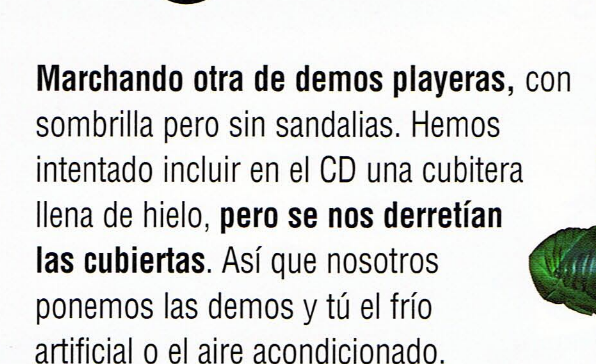

V-RALLY 2


WATER PANIC


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es



Marchando otra de demos playeras, con sombrilla pero sin sandalias. Hemos intentado incluir en el CD una cubitera llena de hielo, **pero se nos derretían las cubiertas**. Así que nosotros ponemos las demos y tú el frío artificial o el aire acondicionado.

SPIDER-MAN

Qué se siente cuando te pica una araña radioactiva? En esta demo, podrás descubrirlo y familiarizarte con los múltiples poderes de que dispone un hombre-araña. Consta de tres niveles de tutorial en los que también aprenderás a repartir sopapos y luchar contra adversarios voladores. No malgastes la tela de araña o no tardarás en echarla de menos, aunque encontrarás ítems para restablecerlas.

En tu primera misión, deberás llegar a un globo que flota en el centro de la ciudad. Utiliza la brújula para encontrarlo. En la segunda, deberás enfrentarte a las huestes de un ser despreciable llamado el Buitre. Tendrás que robarle la llave de paso a uno de sus secuaces para detener la avalancha de agua que se cierne sobre ti y abandonar la estancia en que te encuentras. Una vez en el exterior, encontrarás al Buitre revoloteando por la ciudad, así que haz lo posible para eliminarlo. ¡Ojo! Ten presente que todos los números de los controles pertenecen al teclado numérico.

La demo te permitirá hacerte una idea precisa del gran juego que es este *Spider-Man*. Tal vez después de probarla dejes de achicharrar arañas con la lente de aumento.

INSTALACIÓN: D:\ Demos\STMDemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 500; 128 MB RAM, 260 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Saltar**: Espacio
Patada: 6 • **Golpear**: 4 • **Telaraña**: 8
Balancearse: 5 • **Lanzar redes**: 7
• **Guantes de telaraña**: Mayúscula izq. + 4
• **Cúpula de telaraña** Mayúsculas izq. + 6
• **Telaraña impactante**: Mayúsculas izq. + 8



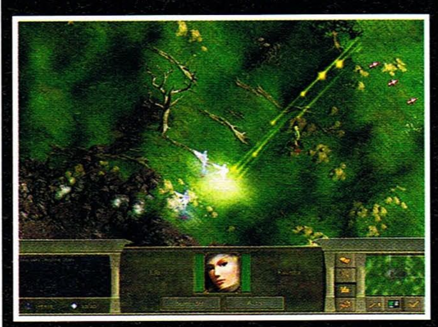
SUMARIO

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

AGE OF WONDERS II

INSTALACIÓN: D:\Demos\AoW2FinalDemo_RC2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Triumph Studios
REQUISITOS: PII 300, 64 MB de RAM, 250 MB libres en disco, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 4 MB.



La secuela de *Age of Wonders* pone algo más de énfasis en la magia e incluye dos razas nuevas. En esta demo, podrás enfrentarte a dos poderosos adversarios, asegurar la obtención de recursos, controlar los puntos clave del escenario y aprender las estrategias básicas que permiten triunfar en el juego. El tutorial también está activado, así que échale un vistazo si ésta es tu primera experiencia con la saga.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

INSTALACIÓN: D:\ Demos\dnmp_demo_101.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sunstorm Interactive
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 72 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 8 MB.



Mientras esperamos la llegada del verdadero Duke Nukem, el Forever, Sunstorm nos ofrece la oportunidad de dar un salto a las plataformas 2D con esta entretenida y remodelada versión del juego original. En esta demo guiarás a nuestro héroe a través de uno de los niveles del juego. Recuerda que, además de pegar tiros a diestro y siniestro, es capaz de noquear al enemigo a base de patadas.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Disparar:** Alt izq.
Saltar: Control izq. • **Patada:** Espacio
Pipebomb: • Z **Zoom:** X • **Mirar:** Ctrl. izq.
Selección de armas: de 1 a 0

SYBERIA

INSTALACIÓN: D:\Demos\Demos\SyberiaDemoAN-1[1].0.0.8.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 400 MB en el disco, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.



Tu primera impresión en el pueblo de los autómatas no será muy halagüeña. Un entierro pasará por delante de tus narices. Más tarde descubrirás que la finada era la persona que andabas buscando. En fin, que se trata de empuñar el ratón y descubrir las razones de su muerte. Agudiza el ingenio, presta atención a los personajes no jugadores y escudriña las estancias en busca de pistas para ir avanzando.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

NEOCRON

INSTALACIÓN: D:\Demos\Neocron_offline_demo_eng.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Reakktor Interactive
REQUISITOS: PII 400, 128 MB RAM, 170 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.



Nuestro CD te da la oportunidad de sumergirte en el mundo virtual que está gestando Reakktor. En esta demo podrás pasear por el entorno virtual de Via Rosso en la piel de Jerod Parker, un funcionario que colabora con las fuerzas de seguridad para localizar y detener rebeldes. Aunque el juego será on line, esta demo permite comprobar su excelente ambientación sin necesidad de estar conectado a Internet.

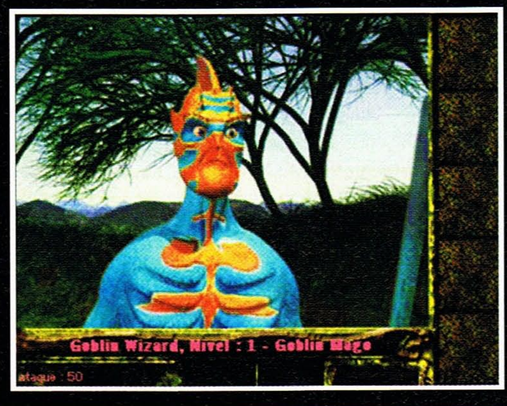
CONTROLES

Movimiento: Teclas de cursor • **Saltar:** Control
• **Agacharse:** 0 (teclado numérico)
• **Menús del personaje:** de F1 a F8

DUELFIELD EXPERT

En nuestra sección de extras, encontrarás la versión *Expert* de *Duelfield*, con novedades respecto a la edición *Disciple* que aumentan considerablemente la jugabilidad de este título de estrategia. Una de las principales consiste en que tendrás que crear tus propios dioses antes de empezar la partida. De este modo, entablarás combates con dioses totalmente desconocidos y podrás invocar nuevas criaturas.

Una vez hayas instalado *DuelField Expert*, tienes que conectarte a Internet e iniciar el juego. Se abrirá una ventana de tu navegador que te llevará a una página de hastajuego.com. Si no estás registrado, debes darte de alta como usuario (es gratuito, por supuesto) e introducir un nombre y una contraseña. Una vez hecho esto, haz clic sobre el botón correspondiente para obtener la clave que te permitirá jugar a *DuelField Expert* gratis durante una semana. Cuando hayas obtenido tu clave, introdúcela en el juego y elige cualquiera de los servidores *Expert* para empezar a jugar.

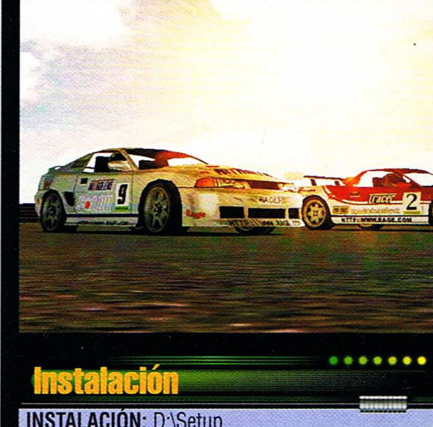






JUEGO COMPLETO

Nada como unas cuantas carreras **para hacer subir la adrenalina**. Circuitos angostos, páramos nevados, giros suicidas, mejoras técnicas... **En definitiva, todos los ingredientes para que quemar gasolina** sea toda una experiencia. Y tampoco le faltan opciones de juego.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Rage Software
REQUISITOS: PII 300; 64 MB de RAM, 300 MB de disco duro, tarjeta aceleradora 3D 8 MB, DirectX 7.





eRACER

Controles

Acelerar / Frenar	Cursores arriba / abajo
Dirección	Cursores derecho e izquierdo
Freno de mano	Control
Subir marcha	Q
Bajar marcha	A
Reiniciar coche	Mayúscula izquierda
Bocina	Mayúscula derecha
Mirar atrás	Espacio
Cambiar vista	Retorno
Pausa	P

Los juegos de carreras al estilo *Gran Turismo* han sido siempre patrimonio de las consolas. Raras son las conversiones a compatibles y aún más raras las exclusivas para PC. Uno de los mejores juegos de este tipo que hemos disfrutado en nuestra plataforma es, sin duda, *eRacer*. Aunque no dispone de licencias oficiales, todos los vehículos reproducidos son fácilmente reconocibles y los circuitos destacan por su diabólico y adictivo diseño, con una sorpresa acechando tras cada curva. En él dispones de varios modos de juego, incluidas opciones on line, un completo modo campeonato, otro contrarreloj y un arcade muy útil para familiarizarse con el trazado de los circuitos.

Una buena opción es empezar por este último modo para así acumular experiencia y conocimientos que serán muy útiles cuando te decidas a pasar al campeonato. Y es que en este juego es importante conocer cada rincón de la pista si no quieres acabar con el coche hecho unos zorros. Encontrarás curvas de 180º en las que si te sales del firme topas directamente con un muro. Atravesarás salas en las que múltiples columnas sustentan el techo para sumergirte en los recodos de una galería comercial o irás a parar a estrechas callejuelas en las que no podrías sortear al camión de la basura en caso de que topases con él.

Para avanzar en el modo campeonato, debes acabar en una de las cuatro primeras posiciones, y no es fácil conseguirlo, ya que tus rivales mejoran notablemente de una



Las texturas de este juego destacan por sí solas. El espectáculo está garantizado.

carrera a otra. En caso de lograrlo, obtendrás recompensas en metálico que te permitirán acceder a vehículos más rápidos y con mejores prestaciones.

Agárrate, que viene curva

Una de las grandes virtudes del juego es el manejo del vehículo. Frenar en el momento preciso es la principal de las habilidades con las que tendrás que familiarizarte para obtener buenos resultados. Los frenos bloquean la dirección del vehículo, así que debes frenar antes de alcanzar las curvas para poder trazarlas. De lo contrario, verás como el vehículo se estampa contra la valla de turno. También debes tener cuidado con la dirección, ya que este juego es de esos en los que un estornudo en un momento inoportuno o una leve colisión con el adversario te hacen salir de la pista. Esto último lo puedes aprovechar para provocar algún que otro accidente múltiple entre tus adversarios. También tendrás que controlar el freno de mano. Sin él, te será imposible hacer algunos giros extremadamente cerrados.

Si tienes alguna duda sobre el juego, hemos incluido el manual en el apartado de extras de nuestro CD1. Sin más, te dejamos con este interesante título para que, entre chapuzones y carreras, sean más llevaderos los rigores estivales. Por desgracia, no podrás bajar la ventanilla del coche para que pase algo de aire fresco, pero creemos que la sensación de velocidad y un barreño de agua en los pies harán su efecto. Nosotros predicaremos con el ejemplo.



Durante el juego deberás adaptarte a diferentes tipos de firme.



Nada como un circuito oval para poner los coches al máximo.

ENCHÚFATE A LA RED

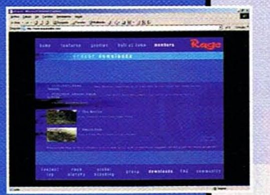
Además de los modos individuales, *eRacer* permite carreras en red local o Internet. Éstos son los tres peldaños de la escalera que te permitirán ser uno de los velocistas estrella de la Red:

1 Para acceder a las partidas on line, primero debes registrarte en la página web de *eRacer* (www.eraceronline.com).



Encontrarás un acceso directo en el menú de Inicio a esta página una vez instalado el juego. Una vez en ella, selecciona la opción "Members". En la nueva página tendrás la oportunidad de registrarte (join) o de acceder a la parte exclusiva de usuarios una vez tengas registrado un nombre de usuario y la contraseña.

2 En la zona de usuarios encontrarás diversos extras, como circuitos o un parche para convertir tu ordenador en servidor del juego. Si te bajas algún circuito, tendrás que descomprimirlo dentro de la carpeta "Tracks" que encontrarás en el directorio en el que has instalado el juego.



También verás un parche de la actualización a la versión v1.17. No lo vas a necesitar, ya que la versión que regalamos ya contiene dicho parche.

3 Una vez registrado, ya puedes disfrutar del juego on line. Ejecútalo y, desde el menú principal, selecciona la opción "En línea". Introduce el nombre y la contraseña y accederás a los distintos servidores en los que podrás jugar o crear una partida si has aplicado el parche de la página web. En las partidas on line es posible configurar parámetros como el número de jugadores y cuántos de ellos van a ser controlados por la CPU.

NÚMEROS ATRASADOS

¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.



SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS por ejemplar:
☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS por ejemplar:
☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 EUROS por ejemplar:
☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20

+2,15 euros por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel...........................

Dirección...

Población..C.P................................Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Llüis Ibáñez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.